

HKABC
ABC
遊戲誌專題——Dreamcast VS PlayStation 2!!
2000年1月1日
117
遊戲誌
完美版
GAME PLAYERS
MAGAZINE
隨書贈送三大附錄
遊戲誌動感VCD
Parasite EVE 2
一期過完全爆機攻略
勁送2000年千禧月曆
人人有份，永不落空
DC遊戲36 P卷頭特集迎千禧
東京巴士指南
PANZER FRONT
央華封神~央華開花之時
BIOHAZARD 2 Value Plus
BIOHAZARD CODE:Veronica
SEGA GT Homologation Special
特撮冒險活劇SUPER HERO烈傳
通信對戰LOGIC BATTLE 大雪戰
神機世界EVOLUTION 2遙遠的約定
HELLO KITTY LOVELY FRUIT PARK
PUYO PUYO DA！Featuring ELLENA system
電腦戰機VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM
烙印戰士BERSERK 千年帝國之鷹篇 喪失花之章
GODZILLA GENERATIONS MAXIMUM IMPACT
終於啟動!!
莎木 一章 橫須賀
售價港幣35元正
4 895011 311179
© CRI 1999 Presented by AM2 of CRI



生化危機大系

第一部：郊野古堡暗藏殺機
第二部：市集失控喪屍盡現
第三部：豪傑英雌逃亡之戰
第四部：就由你雙手去開拓！

精彩劇情、詳細地圖、頭目弱點一應俱全
適合所有置身於BIOHAZARD世界的朋友

BIOHAZARD GUN SURVIVOR公式攻略本(暫名)

公元二千年一月二十七日發售預定　價格未定

遊戲誌攻略別冊系列 非一般連載攻略可媲美

遊戲誌編輯部製作

遊戲誌攻略別冊系列

挑戰極限
追求完美

遊戲誌千禧年鑑
好評發售中　售價港幣68元正

J.LEAGUE創造職業球會Complete Data Guide
好評發售中　售價港幣50元正

DC PLAYER Tactics The Perfect Vol.1(暫名)
2000年1月發售預定　售價未定

V.O.O.T.M.A.X.(暫名)
今冬發售預定　售價未定

「暗號：名稱未定」(暫名)
2000年2月3日發售預定　售價未定

ET_MAX[奧斯丁] 扫描制作



遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE VOL.117目錄 2000年1月1日

遊戲類型解說

ACT .... 動作遊戲
ARPG .... 動作角色扮演遊戲
AVG .... 冒險／文字冒險遊戲
ETC .... 電子小說／其他類型遊戲
FIG .... 對戰格鬥遊戲
PUZ .... 智力／方塊遊戲
RAC .... 賽車遊戲
RPG .... 角色扮演遊戲
SLG .... 模擬／育成／戰略遊戲
SOC .... 足球遊戲
SPT .... 體育運動遊戲
SRPG .... 戰略角色扮演遊戲
STG .... 射擊遊戲
TAB .... 桌上遊戲

攻略資訊港

熱點新作

GP 樂園

NOTES FROM EDITOR

由於福田要到日本打喪屍的關係，所以今期由筆者暫代寫這欄「NOTES FROM EDITOR」，請多多指教！踏入這個2000年，不知道各位讀者有甚麼新年願望？而筆者當然希望能將《遊戲誌》做到最好，達到每一位讀者的要求，不過要做得到畢竟需要讀者的支持，因此亦希望讀者給予一些寶貴的意見，從而作一個參考。

要將種種難題解決，絕對不是一件容易的事，看來「成功」這個字仍與筆者的距離還很遠。面對着種種人生的問題，總是覺得自己有點不力，是自己沒用？還是太累？有時做人真的很辛苦…(苦笑)

在這個1月裏本誌將會推出《BIOHAZARD GUN SURVIVOR》的公式攻略本，這可是福田遠征日本之作，大家要拭目以待。日後本誌也會有不同類型的遊戲攻略推出，不如大家給一些意見。有機會的話，下次再說！(MS)

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話／2380-2223 傳真／2866-2618
◆顧問編輯／JAMES WONG
◆執行編輯／福田Tobi K.、MS、赤目黑龍
◆編輯部／山寺良牙、MARKS、小璘、時雨、一輝、阜林三郎、悟空、南宮．濁、NEMESIS-T00
◆特約筆者／R.Ryan、露嘉、歐陽明
◆封面設計／KAN、子濃
◆美術部／子濃、ANDY LEUNG、KAN、JOAN、SING
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆廣告部／ATUS NG 電話／2511-8208
◆電腦分色／EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING、TOMATO EXPRESS LTD.
◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司
地址／新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座
電話／2720-8888

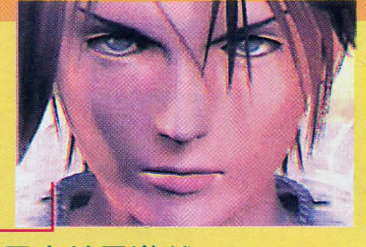
使用本書時之注意事項

1.因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2.閱讀時請與本書保持一定距離。
3.長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1~2小時休息10~15分鐘。
4.由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強烈震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5.請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、溇水拭抹本書。
6.由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影像，大家可慳番啖氣。

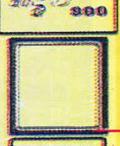
為健康着想之注意事項

● 請避免於疲倦或睡眠不足時閱讀本書。
● 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
● 有部份人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外，若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查(當然，生死與否和本刊無關)。

情報Guide







1999年遊戲銷量十大發表！

每年年尾，日本的流行榜權威雜誌《THE ICHIBAN》都會將該年的遊戲銷量集結起來，排出名次。就今年的排名所見，去年的遊戲市場仍然是以PS和GB兩大機種主導。很可惜，10大內沒有DC遊戲的蹤影，而事實上，在頭50位內也沒有一隻DC遊戲，排名最高的DC遊戲是58位的《SEGA RALLY 2》，銷量約為29萬。其他值得我們留意的，是銷量過百萬的遊戲只有三隻，可見即使遊戲廠商如何去杜絕二手遊戲，銷量也是不會因此而增加的，要遊戲好賣，最重要仍是遊戲本身要有質素。另外，竟然有一隻1500日圓遊戲可以進入十大之內，這亦清楚地揭示了簡單遊戲仍是有市場的。

在廠商排名方面，KONAMI一支獨秀成為99年的大贏家，原因相信不用筆者多說——《遊戲王》、《DDR》、《Beatmania》等流行遊戲加上《實況POWERFUL職業棒球99》等「金漆招牌」遊戲，幾乎所有人都會迷上至少一隻KONAMI的出品。至於傳統的街機廠商如CAPCOM、NAMCO、SEGA等成績則明顯強差人意，這和非音樂系街機遊戲的衰退不無關係。(時雨)

1999年十大最高銷量遊戲

排名	遊戲名稱	機種	製造商	去年總銷量
1	FINAL FANTASY VIII	PS	SQUARE	3,580,180
2	遊戲王DUEL MONSTERS	GB	KONAMI	1,398,810
3	BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE	PS	CAPCOM	1,326,910
4	DANCE DANCE REVOLUTION	PS	KONAMI	947,540
5	古惑狼3	PS	SCEI	935,270
6	NINTENDO ALLSTAR!	N64	任天堂	840,760
7	大家的GOLF 2	PS	SCEI	839,420
8	DRAGON QUEST MONSTERS	GB	ENIX	812,760
9	遊戲王DUEL MONSTERS II	GB	KONAMI	805,810
10	SIMPLE 1500 SERIES VOL.1 THE麻雀	PS	D3 PUBLISHING	791,550

1999年十大最高銷量遊戲廠商

排名	廠商名稱	去年總銷量
1	KONAMI	9,714,690
2	SQUARE	7,713,410
3	任天堂	7,360,360
4	SCEI	6,211,580
5	CAPCOM	3,330,690
6	NAMCO	2,850,490
7	D3 PUBLISHER	2,391,800
8	BANDAI	2,247,380
9	SEGA	1,963,300
10	ENIX	1,735,980



資料收集期間：98年12月7日～99年11月29日

任天堂打算興建POKEMON主題公園！



■相信很快大家就和牠們見面

任天堂的社長山內溥在日前表示，在他心目中現在有一個計劃，就是為全世界都極受歡迎的《POKEMON》建造一個類似「迪士尼樂園」的主題公園。現時他們正在和京都市政府進行磋商，希望能取得興建用地，一旦成功的話便會立即動工。計劃中的主題公園不算大，只佔地47000平方公尺，約等於一個「東京巨蛋球場」的大小。公園內部將會模擬遊戲內的場景，讓到訪者可以親身體驗和小精靈們冒險的滋味。如果真的成事的話，相信大家到日本旅遊時又會多一個新景點了。(時雨)

德間書店的《Dreamcast FAN》《Playstation Magazine》停刊

在超任全盛時期，大家如果要看日文遊戲機雜誌，幾乎都一定會選擇德間書店的《Family Computer Magazine》。但時移世易，經過了PS、SS的次世代機時代後，德間書店旗下的遊戲機雜誌失去了以前的活力，銷量大不如前。終於，德間書店宣佈旗下的兩本雜誌《Dreamcast FAN》和《Playstation Magazine》(同是雙周刊)在出過最新一期後就會停刊，當中，《Dreamcast FAN》更是經過了《Mega Drive FAN》和《SATURN FAN》等前身雜誌出版至今，約已有10年的歷史，筆者在學生時代也是其忠實讀者之一。今次停刊，實在叫人嘆息。(時雨)



SEGA前社長中山隼雄之逆襲！

雖然德間書店在出版事業受挫，但這並不代表她會從遊戲機業務撤退，相反她仍然相當積極。日前，德間書店就宣佈和東北新社、日本電視台和三菱商事等五間公司，立組一間全新的遊戲軟件開發公司——CAVIA INC。公司名字的由來，是「Computer Amusement Visualizer」的簡稱，代表公司的作品有如魚子醬「CAVIA」一樣，擁有最高的質素。

外界對這間新公司的了解不多，但最令人感興趣的，是她起用了SEGA前社長中山隼雄做新公司的社長。中山隼雄可說是SEGA發展史上的最大功臣，他本身最擅長做街機遊戲的生意，不過由於SEGA在SATURN推出後開始着重發展家用遊戲機，中山隼雄的領導方法被批評為不合時宜，後來他更因為和SEGA會長大川功出現意見分歧，被降格為副社長，他的職位則改由現社長入交昭一郎出任。意興闌珊的中山隼雄在離開SEGA後，消聲匿跡了一段時間，直到CAVIA成立，大家發覺他又捲土重來了。

CAVIA INC.未來的事業內容，包括了替PS和DC等機種製作遊戲軟件，開發街機遊戲，像SEGA、NAMCO般開設大型遊樂場和遊戲機中心，和進軍網路市場等。另一方面，CAVIA會充分利用五間母公司各自的專長，大力發展由遊戲派生出來的音樂、出版、電視等關連事業，達到相互相乘的效果。暫時該公司已發表的計劃有為宮崎駿動畫「幽靈公主」和「龍貓」製作遊戲，對應機種為PS(PS2？)和DC等，預定2001年發售。(時雨)

《惡魔城》新作回復用2D製作？



根據未確定的情報，KONAMI現正在開發新一集的《惡魔城》(暫名為《新．惡魔城X》)。雖然之前推出的N64版和仍在開發中的DC版《惡魔城》都是用3D製作，但今次《新．惡魔城X》則回復基本的2D畫面。雖然這遊戲的一切詳情仍未能確定，但從附圖可以見到它的外表和PS的《～月下之夜想曲》相當類似，因此相信在PS上推出的機會很高，請密切留意本刊的續報。(時雨)

「X-BOX」是真實存在的主機！

雖然謎之主機「X-BOX」已經過各大傳媒廣大報導，但只要一天MICROSOFT沒有正式承認，大家就一直都不能確認它是否真的存在。不過在上星期出版的《週刊ASCII》內，前ASCII社長西和彥在他的日記專欄透露SEGA的入交昭一郎社長已經親自試過「X-BOX」，SEGA和MICROSOFT的技術人員也曾面對面互相交換了意見。這即是說「X-BOX」是真實存在的！到底何時才會公開呢？不過話說回來，為什麼SEGA會有份參與「X-BOX」的計劃？(時雨)





CAPCOM將會推出通訊對戰格鬥遊戲？

根據未能證實的情報，CAPCOM打算在DC上推出一系列的支援通訊對戰的格鬥遊戲，這包括了已經發售的《STREET FIGHTER III》、《JOJO奇妙之冒險》，和預定發售的《MARVEL VS CAPCOM 2》、《SNK VS CAPCOM》和《POWER STONE 2》五隻。如果傳聞屬實的話，不難想像CAPCOM在未來DC上推出的所有遊戲都會內置通訊對戰機能，實在令香港的玩家非常羨慕！(時雨)

64DD也來搞網上遊戲下載服務？

最近是否潮流興玩懷舊遊戲？繼SEGA宣佈在網上提供MEGA DRIVE和PC-ENGINE遊戲的下載服務後，傳聞RANDNET DD(負責64DD業務的公司)亦有興趣在64DD上發展紅白機遊戲的下載服務。消息指在N64上執行紅白機遊戲的模擬軟件已經完成，只要解決版權上的問題後就能投入服務，每次收費約只是數百日圓左右。不過現時仍未清楚此服務的正式名稱和可供下載的遊戲名等詳情。(時雨)

《DEAD OE ALIVE 2》會有新版本



剛在遊戲機中心登場了個多月的格鬥遊戲《DEAD OR ALIVE 2》，最近傳出會推出新版本的消息。《DOA2》的監製板垣伴信亦表示在來年會有加強版推出，名稱暫名為《DEAD OR ALIVE 2 VER.2000》，預計在2000年1月19日登場。這個新版本會改善角色和角色之間的平衡度，和加強地形對戰鬥的影響，亦會加上適合《DOA》初心者的「BEGINNER MODE」和調低CPU戰的難度。

至於DC版的《DOA2》已確定了會在來年春天於北美地區首先推出，但會否推出日本版則仍然音訊全無，相信此舉是為了維持街機方面的對戰熱不會減退。(時雨)

DC可以用無線電波接收和傳送資料！

相信不少朋友都知道日本的收音機是可以像傳呼機般接收文字訊息的，例如當DJ在播放歌曲時，收音機上的螢幕就會顯示出該首歌的歌名。其他用途還包括顯示新聞和交通情報等等。其實不單止收音機，就連日本的電視也已經開始了類似的服務。只不過因為這服務所使用的調解器售價昂貴(約1至2萬日圓)，所以一直都不能普及。不過事情可能會出現轉機，因為SEGA已經設計了一個DC用的調解器，並且正在神奈川縣的湯河原町內約50個家庭處進行測試，預計會在2000年中旬投產。這個調解器除了對應「地上波資料放送」(即普通的無線電視)，還會對應在2000年末投入服務的「BS資料放送」(即衛星電視)，價錢會比現時的調解器便宜。SEGA希望這可以令DC成為更多家庭的情報終端機，促進DC的銷量。(時雨)

《FF9》的最新情報

正當大家都期待在1月29日舉行的「SQUARE MILLENNIUM」上會正式公開《FF9》的情報之際，最近編輯部收到新消息——SQUARE終於完成了《FF9》的CG動畫部分！根據SQUARE的開發人員表示，由於位於美國的SQUARE分公司裁走了不少CG製作人員，因此令到《FF9》的動畫製作進度非常緩慢，幸好在早前他們不眠不休地趕工，終於也趕及在聖誕節前完成所有工作。之後，SQUARE會考慮將整個IN-HOUSE的CG製作組解散，改為採用像荷李活電影般的承包制來製作動畫。

雖然《FF9》的動畫是完成了，但由於其他系統的部分是由日本方面開發，而他們又正在主力為PS2開發新遊戲，因此相信還需要一段時間我們才能玩到《FF9》。(時雨)

日本《FF8》PC版發售日決定



相信不少讀者都有在我們的網頁gameplayes.com處下載過英文版的《FF8》試玩版，它的畫面質素是不是比PS版高很多呢？雖然英文版的發售日早已決定(2000年1月25日)，但它會否有日文版推出一直會是人們關心的問題(始終玩《FF》要日文才是原汁原味)。終於在12月24日，EA SQUARE宣佈會在2000年3月推出日文的PC版《FF9》，容量達到6隻CD-ROM(！)，售價為8800日圓。其內容當然是完全移植，就連PocketStation的MINI-GAME也會變成WINDOWS的桌面遊戲，非常有趣。不過玩者在買時要先確應自己的電腦裝有3D加速卡！(時雨)

SEGA要將日本的DC拿到歐美賣？

由於DC在歐美等地的銷量比預期高出許多，SEGA要開動所有生產線全力生產DC，而且還要將原本預定在日本發售的DC主機也改為投入歐美市場，才能滿足到當地的需求。不過在今年年尾日本DC也有多個大作登場(例如《莎木》、《D2》等)，因此SEGA估計在日本DC會出現缺貨的現象。

SEGA本來預算在美國，DC要到了2000年3月才能達到150萬台的銷量，但看情況相信直至今年年尾已能達到這個目標。歐洲方面亦是一樣，DC的銷量由最初估計的「到達2000年3月才會有70萬」，暴增至「直到1999年年尾就有100萬」！由於在聖誕佳節絕不容許有缺貨的情況出現，而且DC在日本的銷量亦一直呆滯，日本SEGA於是出此下策，將日本的DC主機也調至歐美發售。(時雨)

KONAMI正式搬家到東京

KONAMI在12月27日，公佈她已經正式將商業登記上的總店位置——神戶市，改為現時總公司位於的東京都港區。其實KONAMI總公司的大部分機能，早已轉移到東京都，但在登記上她仍然是以神戶為基地。KONAMI希望今次搬遷，可以將情報處理集中在一點，因而達到加快執行業務的速度，和令經營效率能夠獲得提昇。(時雨)

SONY要在各位家裏建設NETWORK

踏入千禧年後，全世界人的焦點都是集中在網路身上，有人更預言網路很快就會像電視機一般，成為我們生活的一部份。不知道各位讀者之前有沒有看過一單有關「上網雪櫃」的報導？加入網路機能應是未來家庭電器的新趨勢，而SONY看來也有同樣的想法。

首先，在2000年3月發售的PS2本身已有完整的網路機能，之後在2001年起，具有網路功能的家電就會陸續推出，當中是以影音產品為主，例如網路電視、網路DVD機、網路錄影機等，而PS2則會成為這些家電的控制中心。用家更可以透過網路和SONY的服務中心保持聯絡，來作定期的功能檢查。(時雨)

飯野賢治次回作將在GAMEBOY上推出？

DC第一隻公佈的遊戲《D之食卓》，終於也順利(？)在12月23日推出。大家亦開始關心到底「遊戲業界的風雲兒」飯野賢治之後會給大家什麼新驚喜。而在一次訪問入面，飯野親自透露他有一隻遊戲想在GAMEBOY上推出，另外亦有一隻全新作品已經在開發中，不過他沒有講明這新作會在什麼機種推出。(時雨)

SPECIAL！ Y2K SPECIAL！ Y2K SPECIAL！ Y2K SPECIAL



為迎接 2000 年這個新紀元，GAME PLUS、GAME PLAYERS、Gameplayers.com.hk 特別聯合舉辦這個名為『千禧年十大遊戲、角色、新聞選舉』，目的是希望透過讀者們的投票，在這短短的二十多年來遊戲業界的「十大遊戲」、「十大角色」及「十大新聞選舉」，以下將刊登這三個部門的候選名單。
凡參加是次投票的讀者，均有機會得到豐富獎品，
當中包括 PS2 10 部、DC 50 部及過百隻原裝遊戲，總值超過十萬港幣！

Y2K SPECIAL！

GAME PLUS、GAME PLAYERS、Gameplayers.com.hk 聯合舉辦

最有代表性之『千禧年十大遊戲、角色、新聞 選舉』

遊戲部門

NO	GAME NAME	機種
1	毛毛蟲	ATARI
2	FANTASY ZONE	MARK-III
3	OUT RUN	MARK-III
4	1943	FC
5	BOMERMAN	FC
6	BUBBLE BOBBLE	FC
7	DONKEY KONG	FC
8	DRAGON BALL 2大魔王復活	FC
9	DRAGON QUEST III	FC
10	FINAL FANTASY III	FC
11	PAC MAN	FC
12	ROCKMAN	FC
13	SD GUNDAM 膠囊戰記	FC
14	SUPER MARIO	FC
15	上海	FC
16	月風魔傳	FC
17	伍佑衛門	FC
18	宇宙巡邏機	FC
19	兵鋒	FC
20	吞食天地	FC
21	忍者龍劍傳	FC
22	足球小將 II	FC
23	所羅門之鍵	FC
24	柯拿米世界	FC
25	英雄列傳	FC
26	迷宮組曲	FC
27	高橋名人 冒險島	FC
28	惡魔城	FC
29	聖鬥士星矢 黃金傳説 完結篇	FC
30	夢工場	FC
31	銀河戰士	FC
32	魂斗羅	FC
33	熱血行進曲	FC
34	薩爾達傳説	FC
35	雙截龍 II	FC
36	靈幻道士	FC
37	D 之食桌	3DO
38	POLICENAUTS	3DO
39	SUPER STREET FIGHTER II X	3DO
40	DRAGON QUEST MONSTER	GB
41	POCKET MONSTER	GB
42	俄羅斯方塊	GB
43	聖劍傳説	GB
44	魔界塔士 SA GA	GB
45	AFTER BURNER II	MD
46	COLUMNS	MD
47	GUNSTAR HEROES	MD
48	LAND STALKER~皇帝之財寶	MD
49	LANGRISSER	MD
50	LUNAR~銀色之星~	MD
51	PHANTASY STAR II	MD
52	SHINING AND DARKNESS	MD
53	SHINING FORCE	MD
54	SILPHEED	MD
55	SONIC	MD
56	STRIDER 飛龍	MD
57	THE SUPER 忍	MD
58	THUNDER FORCE III	MD
59	三國志烈傳 亂世的英雄們	MD
60	大魔界村	MD
61	巴哈姆戰記	MD
62	幽遊白書～魔強統一編	MD
63	格鬥三人組	MD
64	雷霆計劃	MD
65	戰斧	MD
66	獸王記	MD
67	1943 改	PC-E
68	NECTARIS	PC-E
69	PC 原人	PC-E
70	R-TYPE I	PC-E
71	Ys I & II	PC-E
72	五人賽車	PC-E
73	天外魔境 II	PC-E
74	心跳回憶	PC-E
75	弁慶外傳	PC-E
76	宇宙戰艦 YAMATO	PC-E
77	成龍	PC-E
78	吞食天地	PC-E
79	妖怪道中記	PC-E
80	邪聖劍	PC-E
81	風之傳説	PC-E
82	惡魔城 X- 血之輪迴	PC-E
83	絕對合體	PC-E
84	超時空要塞 永遠之愛	PC-E
85	源平討魔傳	PC-E
86	SNATCHER	PC-E
87	AXELAY	SFC
88	BREATH OF FIRE II	SFC
89	CHRONO TRIGGER	SFC
90	F-ZERO	SFC
91	FINAL FANTASY V	SFC
92	FINAL FIGHT	SFC
93	FRONT MISSION	SFC
94	LIVE A LIVE	SFC
95	METAL MAX 2	SFC
96	PUZZLE BOBBLE	SFC
97	ROMANING SA GA	SFC
98	RPG 創作室	SFC
99	STREET FIGHTER II	SFC
100	SUPER DONKEY KONG	SFC
101	SUPER MARIO RPG	SFC
102	SUPER MARIO WORLD	SFC
103	TACTICS OGRE	SFC

No	遊戲	主機
104	TALES OF PHANTASIA	SFC
105	火炎之紋章 紋章之謎	SFC
106	孖寶賽車	SFC
107	多魯尼哥大冒險	SFC
108	真女神轉生	SFC
109	第三次超級機械人大戰	SFC
110	傳說之 OGRE BATTLE	SFC
111	聖劍傳說 2	SFC
112	龍界傳說	SFC
113	THE KING OF FIGHTERS' 95	NG
114	侍魂	NG
115	明日之丈	NG
116	幕末浪漫 月華之劍士	NG
117	餓狼傳說 SPECIAL	NG
118	BEATMANIA	PS
119	BIO HAZARD	PS
120	DANCE DANCE REVOLUTION	PS
121	FINAL FANTASY VIII	PS
122	GRAN TURISMO	PS
123	METAL GEAR SOLID	PS
124	PARAPPA THE RAPPER	PS
125	RAGE RACER	PS
126	SD GUNDAM G GENERATION	PS
127	TOMB RAIDER	PS
128	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 3	PS
129	女神異聞錄 PERSONA	PS
130	電車！GO	PS
131	鐵拳 2	PS
132	GRANDIA	SS
133	GUN GRIFFON	SS
134	NiGHTS	SS
135	PANZER DRAGOON	SS
136	SAKURA 大戰	SS
137	VIRTUA FIGHTER 2	SS
138	GUNDAM 基利之野望	SS
139	野野村病院的人們	SS
140	創造職業球會	SS
141	GOLDEN EYE 007	N64
142	SUPER MARIO 64	N64
143	比卡超你好嗎	N64
144	實況 POWERFUL 棒球 6	N64
145	薩爾達傳說～時之笛～	N64
146	CHU CHU ROCKET！	DC
147	SEAMAN	DC
148	SEGA RALLY 2	DC
149	SONIC ADVENTURE	DC
150	SOUL CALIBUR	DC

人物部門



NO	廠商	遊戲	角色
151	NAMCO	PAC-MAN 系列	PACMAN
152	WARP	D 之食桌系列	羅拉
153	ENIX	勇者鬥惡龍系列	史萊姆
154	NCS	超兄貴系列	兄貴
155	SQUARE	FINAL FANTASY VII	錫菲羅士
156	SEGA	SONIC 系列	超音鼠 SONIC
157	BANPRESTO	魔裝機神系列	安田正樹
158	SEGA	NiGHTS 系列	NiGHTS
159	KONAMI	心跳回憶	藤崎詩織
160	CAPCOM	街頭霸王系列	隆 RYU
161	CAPCOM	街頭霸王系列	春麗
162	CAPCOM	街頭霸王系列	豪鬼
163	JALECO	美少女雀士系列	御嶋恭子
164	SNK	侍魂系列	奈戶流瑠
165	SNK	侍魂系列	霸王丸
166	SNK	拳皇系列	草薙京
167	SNK	拳皇系列	八神庵
168	SNK	餓狼傳說系列	泰利波格
169	SNK	餓狼傳說系列	傑斯荷活
170	SNK	龍虎之拳系列	坂崎良
171	CAPCOM	BIOHAZARD 2	LEON
172	CAPCOM	BIOHAZARD 3	JILL
173	CAPCOM	FINAL FIGHT	GUY
174	ELF	同級生 2	鳴澤惠
175	KONAMI	心跳回憶	館林見晴
176	NEC	卒業	中本靜
177	任天堂	孖寶兄弟系列	瑪利奧
178	任天堂	撒爾達之傳說系列	林克
179	NEC HE	美少女夢工場	主角的女兒
180	CAPCOM	魔界村系列	騎士
181	CAPCOM	ROCKMAN 系列	洛克人
182	GAMEART	LUNAR II	露斯亞
183	KOEI	信長之野望系列	織田信長
184	KOEI	太閤立志傳系列	豐臣秀吉
185	KONAMI	惡魔城系列	西蒙
186	KONAMI	兵蜂系列	TWINBEE
187	KONAMI	METAL GEAR SOLID	SNAKE
188	KONAMI	伍佑衛門系列	伍佑衛門
189	KOANMI	POLICENAUTS	莊尼芬
190	SQUARE	SAGA FRONTIER 2	傑斯達 GUSTAV
191	COMPILE	PUYOPUYO 系列	ARURU
192	SEGA	櫻大戰系列	真宮寺櫻
193	SEGA	櫻大戰系列	大神一郎
194	SEGA	VIRTUA FIGHTER 系列	結城晶
195	SEGA	VIRTUA FIGHTER 系列	影丸
196	TAITO	泡泡龍系列	泡泡龍
197	TECHNO JAPAN	熱血高校系列	國雄
198	TECHNO JAPAN	雙截龍系列	龍一
199	德間書店	夢幻戰士	優子
200	NATSUME	奇奇怪界系列	小夜子
201	NAMCO	鐵拳系列	PAUL
202	NAMCO	鐵拳系列	三島一八
203	NAMCO	鐵拳系列	風間隼
204	NAMCO	RIDGE RACER 系列	永瀨麗子
205	日本 FALCOM	YS 系列	阿特魯
206	任天堂	DONKEY KONG 系列	DONKEY KONG
207	任天堂	POCKET MONSTER 系列	比卡超
208	HUDSON	BOMBER MAN 系列	爆彈人
209	HUDSON	桃太郎電鐵系列	桃太郎
210	HUDSON	天外魔境 II MARU	戰國 MARU 丸
211	HUDSON	銀河公主傳說 YUNA 系列	神樂坂優奈
212	UBI SOFT	RAYMAN 系列	RAYMAN
213	SCEI	PARAPPA THE RAPPER	PARAPPA
214	SQUARE	PARASITE EVE 系列	AYA
215	日本 FALCOM	YS II	莉莉雅
216	SQUARE	FINAL FANTASY VII	CLOUD
217	SQUARE	FINAL FANTASY VIII	SQUALL
218	SQUARE	FINAL FANTASY VIII	RINOA
219	SQUARE	FINAL FANTASY 系列	陸行鳥
220	SQUARE	FINAL FANTASY 系列	巴哈姆龍
221	SEGA	櫻大戰 2	織姬
222	AQUAPLUS	TO HEART	MULTI
223	TAITO	PSYCHIC FORCE 系列	EMILIO
224	SCEI	古惑狼系列	古惑狼
225	NAMCO	風之古洛羅亞	古洛羅亞
226	SCEI	ARC THE LAD 系列	艾克
227	ATLUS	豪血寺一族系列	KURARA
228	EIDOS	TOMB RAIDERS 系列	LAURA
229	SEGA	SONIC 系列	TAILS
230	SEGA	SONIC 系列	DR.EGG
231	HUDSON	PC 原人系列	PC 原人
232	HUDSON	高橋名人系列	高橋名人
233	ELF	同級生	櫻木舞
234	SEGA	莎木	鈴莎花
235	SEGA	SEAMAN	SEAMAN
236	SEGA	創造職業球會系列	那智清隆
237	SEGA	創造職業球會系列	河本鬼茂
238	SEGA	世嘉三四郎真劍勝負	世嘉三四郎
239	TECMO	DEAD OR ALIVE 系列	KATSUMI 霞
240	SCEI	加油森川君 2 號	森川君
241	CAPCOM	街頭霸王系列	拳 KEN
242	ATLUS	女神轉生系列	妖精雪人
243	CAPCOM	STRIDER 飛龍	飛龍
244	KONAMI	Q 版沙蛇	KOITSU & AITSU
245	SNK	幕末浪漫～月華之劍士	李烈火
246	KONAMI	心跳回憶	虹野沙希
247	CAPCOM	SON SON	SON SON
248	CAPCOM	街頭霸王系列	春日野櫻 SAKURA
249	SNK	侍魂系列	天草四郎時貞
250	KOEI	ANGELIQUE 安琪莉可	女主角安琪莉可

















業界新聞

NO	事件
251	任天堂推出 FAMILY COMPUER(紅白機)
252	任天堂推出 SUPER FAMICOM(超級任天堂)
253	任天堂推出 VIRTUAL BOY
254	任天堂推出 Nintendo 64
255	任天堂推出 GAME BOY
256	任天堂推出 GAME BOY POCKET
257	任天堂推出 GAME BOY LIGHT
258	任天堂推出 GAME BOY COLOR
259	世嘉推出 MEGA DRIVE
260	世嘉推出 GAME GEAR
261	世嘉推出 SATURN
262	世嘉推出 Dreamcast
263	SONY 推出 PlayStation
264	SONY 推出 PocketStation
265	NEC 推出 PC-ENGING
266	NEC 推出 PC-ENGING GT
267	NEC 推出 PC-FX
268	BANDAI 推出 WonderSwan
269	SNK 推出 NEOGEO POCKET
270	SNK 推出 NEOGEO POCKET COLOR
271	SNK 推出 NEOGEO
272	SNK 推出 NEOGEO CD
273	松下電器推出 3DO
274	松下電器宣佈終止開發 M2
275	POCKET MONSTERS 世界大熱
276	音樂遊戲熱潮(如《beatmania》系列)
277	Dreamcast 推出前缺貨
278	Dreamcast 在美國銷量迅速衝破百萬大關
279	SEGA 與 BANDAI 合併計劃告吹
280	SONY 雄霸家用遊戲市場
281	世嘉更換社長
282	《VIRTUA FIGHTER》進入博物館！
283	ELECTRONIC ARTS 及 SQUARE 合組新公司！
284	SQUARE 與 ENIX 加盟 PS 陣營
285	對戰格鬥遊戲熱潮(如《STREET FIGHTER》系列)
286	XI 成為首個與日本同日發售的中文遊戲！
287	驚慄冒險遊戲熱潮(如《BIOHAZARD》系列)
288	二手遊戲問題
289	台灣地震影響遊戲界
290	PlayStation 主機出貨量超越 5500 萬
291	PS 、 SS 、 N64 家用機市場進入戰國時代
292	手提機市場出現三分天下局面
293	SNK 與 CAPCOM 合作開發遊戲
294	模擬駕駛遊戲旋風(如《電車 GO！》系列)
295	COMPLIE 宣佈清盤
296	SEGA 推出與 DC 具互換機能的 NAOMI 基板
297	新聲社《GAMEEST》破產停刊
298	鈴木裕開發首個家用原創作品《SHENMU～莎木～一章 橫須賀》
299	Nintendo 64 靠《撒爾達傳說～時之笛～》弱勢反彈
300	64DD 多次延期後終於決定在 99 年 12 月推出
301	Sony 公佈於 2000 年 3 月 4 日推出 PlayStation2
302	任天堂公佈於 2000 年夏季推出 GAME BOY ADVANCE
303	任天堂公佈於 2000 內推出新世代主機 DOLPHIN
304	任天堂與迪士尼合作開發遊戲
305	遊戲廠商因專利權進行聆訊
306	CESA 舉辦東京 GAME SHOW



※以上資料僅供參考

『千禧年十大遊戲、角色、新聞 選舉』

參加者只需真妥以下表格，並在上面的候選名單中，從各個競選單位選出其中 10 個作品，然後把表格寄往「香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓 張小姐收」，並在信封面參加「Y2K SECIAL『千禧年十大遊戲、角色、新聞 選舉』」。

截止日期：1 月中

參加表格

個人資料

姓名：(英文) ______ (中文) ______ 年齡：______ 性別：M/F 身份證號碼：______

聯絡地址：______ 聯絡電話：______

投票表格(只需填上編號)

十大遊戲 (只需填上編號)

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.

十大角色 (只需填上編號)

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.

十大新聞 (只需填上編號)

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.

LOOK!編輯TALKING

黑龍[年尾→年頭]編者話

◆噢！1999年終於也結束了，話時話，唔知大家可唔可以順利過渡呢？當然係指大家生活上使用嘅電腦、家庭產品等，如果唔好采「中咗招」就真係慘，幸而黑龍總算能安全過渡，HAPPY！
◆剛剛過咗嘅聖誕節就真係慘，因為又係要喺公司渡過，鬼叫自己天生一副辛苦命，又吊唔好采冇女朋友，唔番公司開工仲去得邊度呢？SAD……
◆1999年嘅12月可以說是我輩最難過的一個月，因為每逢年尾日本各大生產商也會推出一大籮商品，今個月買GAME、買CD、買LD和DVD已經令黑龍完全的「破產」，睇嚟呢個「千禧年」都唔係咁易過。WELL…………
◆最後都要老土啲講句：「新年快樂！」「千禧年快樂！」「總之就係要快快樂樂！」

MARKS世紀末的願望

希望可以新的一年裏，得到健康的身體。

想瞓………ZZZZZZZ，新年後再見大家。

例行五事：J.J話

◆大約一個星期後，在下又要到日本工作了。目的？當然是為了DC明年2月3日推出的BIOHAZARD吧，這次算起來已是第四次這樣去日本製作同日推出攻略本了，相比起早一個星期推出的PS槍擊版BIO，眼見福田君已經從日本回來，自己就仍然連出發日期仍未落實，可是卻沒有太大的緊張感，更從沒有擔心過會否不能趕及在限期之內爆機，自己想起來亦有點奇怪，或許是因為已經習慣了這種壓力吧。
◆今年的聖誕雖然沒有甚麼精采節目，但過得仍算滿意，很高興女友送了「半部」DC給在下作聖誕禮物，但自己就未能如期帶她到日本旅行……希望待幾位同事上手後，可以有機會放假輕鬆一下吧。
◆自從在gameplayers.com.hk的網頁開了信箱後，很高興收到大量來信，不過自己的答信速度就慢得可憐……不過各位可以放心，在下擔保所有來信均會看過，而且亦會盡量答齊所有來信的。

悟空話

◆今期非常理想，因為只在自己定下的日子遲了少許便完成工作，實在值得高興，希望以後可以繼續保持這種狀態。
◆聖誕節已經過去，幸好可以和女友歡度，否則人頭不保。
◆莎木很大、很自由，絕對是DC代表作，雖然筆者已經完成遊戲一次，不過也會重新開始遊戲，希望能將所有EVENT找齊。
◆ZZ-GUNDAM很巨型，不知何時才可以完成他呢？
◆今期完工後自己的工作位置比上兩期更亂，必定要執拾一下。
◆2000年已到，筆者在此祝各遊戲迷可以在千禧年玩到更多好遊戲。

優頭優腦的隨風話一

大家好，聖誕快樂！大家看到我的名字，應該感到很陌生吧？沒錯！我是‥麻煩的新人。客套話就不多說了，不過要提醒各位一下，看本人的文章時請留意以下事項。
1，看後各位可能會覺得不適或噁心，不過你們的生與死一律與本人無關。
2，請勿拿本人的文章到鵝頸橋打小人。
3，看完本人的文章後請勿像被點笑穴般大笑不已。
如果你們不能做到這幾點，本人可是會叫「貞子」+「花子」+「孔子」+「孟子」+「傻子」去找你的，嘿嘿！！

格鬥家時雨話

■ 一天到晚《VOOT》的生活繼續，下一隻要練的VR是BAL-BADOS……
■ 終於多番少少時間去玩《DOA2》，並開始深深感受到不斷去二擇敵人的快感。
■《BERSERK》的OP非常正，但難道為了一首歌而買隻SOUNDTRACK？
■ SPITZ的精選碟絕對是工作、讀書時的最佳BGM，向大家強力推薦。
P.S. Hulbert,Ronald，上星期的《VF3》聚會因為工作繁忙而缺席，非常抱歉！下次見面時一定打番夠本！

……的阜林三郎

大小姐回來了，不過沒有買遊戲回來，不是她的錯，而是店子的錯。《D2》竟沒有平裝版，《莎木》第一天便賣完，怪不得香港這邊的價格仍然高企……算了，反正《D2》已爆了機，《莎木》慢慢也不遲，加上那遊戲買了回來還未正式玩過，等等吧，各遊戲店的老闆。幸好其他東西都買了，不過問題來了，一個八分音符形狀的開信刀，刀鋒在那橢圓形曲線的位置，究竟怎開信？知道的朋友請來信告知。
在保險經紀的「催眠」下，一向喜歡現金交易的本人也申請了信用咭，不過收咭時已是2000年的事……究竟這東西會否改變本人的消費模式？不知道……不過肯定的是它第一件購入的東西會是給「小朋友」用的RAM，實在忍不了VM經常讀碟所引致的拖機問題了……這樣拖法給本人一台SGI也會嫌慢……
朋友已打算重拾他那支球會了，究竟本人那支踢了三場的新隊何時開始操練？應該先問問本人何時會不是為工作而開Dreamcast……
那encore的大碟買了（當然是大小姐之助啦！），很好很好，不過聽完後心想，她們真的會就此完結嗎？那公司會放棄這個能夠繼續賺錢的機會？不信……至少其中一個不會，況且一眾Fans會願意讓她們完結嗎？

中了Dir en grey追跡者O話

■ 上星期買了Dir en grey的《GAUZE-62045-》Video Clip，果然十分之正。尤其是《raison detre》的MV，意識實在變態得很。故此一定要自己一人看。
■ 另外，其中兩首MV的京竟然不化妝，實在令我感到意外。而不化妝的京的樣子和化了妝分別實在很大。
■ 更令我感意外的是《險路之山丘（惡路之丘）》的MV比香港播映的版本更長（播足8分鐘！），實在不錯。
■ 下個月Deg會有新single，令人期待。

IKI話：「MERRY CRISTMAS & HAPPY MILLENNIUM！」

「黯然銷魂者，唯別而已矣。」真正領會此句者，又有何人？
有說把往事長埋心深處的是回憶，不斷追求往日情懷的是追憶。
八年了，經歷了整整八個年頭，原以為早已忘記得一乾二淨，奈何思緒偶爾被侵佔時，仍會不自覺地勾起了深遠的深思。
是我太執著，還是一直以來也沉溺於追憶之中？
也許是該甦醒的時候，回憶甚至追憶其實也只該成為前進的原動力，而決不是成為背上的重擔，心房的枷鎖。
「當本來值得留住的回憶成為枷鎖的時候，唯有跟過去訣別，才能把它美麗的一面永遠留住。」

很「煩」「忘」的福田君話

■時間緊迫，少說話多做事會較好。
■「該遊戲」的難度很高，有興趣者不妨挑戰閣下的能耐。
■有點後悔這麼遲才買《罪》的OST，真的很正。
■新年新願望，祝大家心想事成，年年有餘。
■我自己的願望？才不會告訴你呢！哈哈。

忙碌的MS話——

◆由於福田要到倭國打喪屍，今期要做攻略之餘；更要做其他工作，但也成功準時交稿……真的要命……>_<;
◆在某天看見某雜誌說筆者致愛的6神合體，原本開開心心，但看完內文後就大失所望……因為實在犯錯太多……>_<
◆果然筆者始終與《L.O.D》的Disc 2無緣，現在每晚在家都是《V.P》到3點……《V.P》的確很「正」，除了FF8之外，可說是今年度比較像樣的RPG，可是做攻略就很P.K……>_<
◆今個月很窮，主因太多GAME要買，再加上《Arc the Lad》DVD數多隻……OH！GOD！GIVE ME MONEY！>_<
◆在E-MAIL內的信真在多得回不完……但請別當筆者的E-MAIL是問GAME信箱……THANK YOU！

受驚的小璘——

★小璘還是第一次在乘搭東涌線時，在荔景與奧運站之間的天橋下車……想起還很害怕……
★首次做攻略本真的不容易，原來要有那麼多東西是要顧及到的，尤其是當中編版已令人十分頭痛，這與為同人誌編版複雜多倍哩！
★由於小璘早知道這個聖誕必定沒有好日子過，所以就與人一起看燈飾。雖然那時因為未放聖誕假期而不太熱鬧，不過還是覺得去看燈飾的決定是沒錯的！

專業評壇

推介遊戲

極差遊戲

LOVE & DESTORY





ACT / PlayStation / SCEI / 5800日圓

山寺良牙

一個以人類滅亡為故事背景的動作射擊遊戲「切勿積壓壓力、否則世界滅亡」，人物設計採用著名漫畫家桂正和的手筆，該會令玩家有點安心吧！動畫方面與「擁抱／Double」的感覺很像。不過在遊戲的說明沒有任何字幕顯示，無一定程度日語能力玩起來十分辛苦；戰鬥方面操控十分複集，很多時會迷失目標。

評分：3分

隨風

與其說這一隻是機械人的射擊遊戲，不如說這是一隻破壞建築物的遊戲比較適合。除非你靜止不動外加不外任何攻擊，否則建築物一定會變為平地，簡直比拆卸機還好用。還說是保衛地球，破壞地球就差不多！不過看在人設是由桂正和擔任及戰爭與戰爭之間有動畫交代劇情，筆者還不致於給零分。

評分：5分

MARKS

今次桂正和和SECI合作的這個遊戲不論人設、動畫及戰鬥都絕對一流，首先由桂正和擔任人設當然不用多說，而且每段MOVIE都有一級動畫水平，最後的戰鬥，如拿起DUAL STOCK來玩真的很有駕駛機械人的感覺，不過難度就頗為高了一點。

評分：8分

莎木 一章 橫須賀



FREE / Dreamcast / SEGA / 6800日圓

追跡者0

今個聖誕最強作品—莎木。不愧為鈴木裕，遊戲世界非常逼真，而自由度更是前所未有地高，的確不錯。不過若要雞蛋裡挑骨頭亦不難，它極高的自由度反而令人覺得遊戲過於著重享受遊戲世界的生活、主角以外人物的面相不討好。但做出這種極有創意的遊戲實屬難得，令人期待第二章的來臨。

評分：9分

阜林三郎

鈴木兄嘔心瀝血之作總算推出了，整體的感覺上要比之前的體驗版要好。時間的流動就如之前不少報導所說一樣精彩，不過亦因為大家太跟時間做人了，結果有時候要找一個人比《同級生》一類「睇時間做人」的遊戲更辛苦(笑)，然而仍能表現到那種「真實感」，唯一的不滿就是模型上有點粗糙，總給人一種「唔夠靚」的感覺。

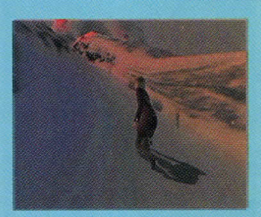
評分：9分

小璘

所有人物和物品的「表面」也做得很完美的遊戲，特別是當中不斷出現的手，可是在人物動作方面就造得比較失色，好像只將東西掛在手上……而主角在這遊戲中實在有太多事可調查，引致遊戲主線被這些事物所影響，因此會花很多時間在些不必要的事情上。

評分：6

D之食卓2



ARPG / Dreamcast / Warp / 6800日圓

阜林三郎

由M2時代已期待著推出的作品，仍然貫徹了飯野賢治我行我素的作風。遊戲本身的製作毫不馬虎，雖然已是兩年前的技術，不過放到現在仍然可以把很多對手比下去……記得當時十分欣賞小島秀夫利用《Metal Gear》帶出的反戰意識，想不到飯野在《D2》所表達的訊息更深層更廣大，不是一般純賣漂亮畫面的遊戲可媲美，佩服。

評分：10分

時雨

除了人物的多邊形比較少之外，畫面整體來說都非常美麗，而雪景的表現更是一絕。遊戲中的過場動畫、音樂和配音均有極高的水準，但問題是戰鬥的難度太低，很快玩者就會覺得它變成例行公事，而且和故事產生不了任何化學作用，實在可惜。

評分：7分

IKI

終於有得玩喇！這隻「曾」(無錯！不過係好耐之前‧‧‧‧)讓無數機民「望穿秋水」之作，終於在20世紀末有得玩喇。平心而論，遊戲的畫面、流暢度、解謎性，以致驚嚇度也無一不是上上之選。然而，時至今日，市面上充斥的同類型作品太多，故此作的吸引力難免大減。

評分: 7分

VALKYRIE PROFILE



RPG / PS / ENIX / 6800日圓

MS

期待已久的《VALKYRIE PROFILE》，遊戲性的確不錯，延期都是值得的，雖然遊戲的畫面平平，但玩法絕對一流，爽快的戰鬥系統，以及神話般的故事，完全能帶玩家進入一個FANTASY的世界，而且遊戲加插育成成份，令到遊戲更加成熟，絕對是令喜愛RPG的玩家一玩再玩的遊戲。

評分：8分

時雨

筆者沒有玩正統日式RPG已有一段時間，但這隻《VALKYRIE PROFILE》卻是唯一會令我有衝動去玩的RPG。原因是它的戰鬥實在太型了！那個將敵人打上天後入空中COMBO的系統，非常適合玩開格鬥遊戲的玩家。遊戲的人物設計、畫面質素都是近期2D RPG中最出色的，誠意推薦。

評分：9分

阜林三郎

很久沒玩過一些充滿爽快感的RPG了，雖然故事的推進上不是很快，但由於遊戲的自由度高而變得可以接受。整個遊戲不覺有讀碟是最令本人喜歡的地方，而且戰鬥時那種連技的爽快感，就連格鬥Game也差點比不上。唯一的不滿的是在PS上推出，若果是在2D處理能力較佳的SS或DC上推出的話會更理想。

評分：8分

劍客異聞錄 甦醒蒼紅之刃

SAMURI SPIRITS新章



FIG / PS / 5800日圓 / DUAL SHOCK、PocketStation對應

悟空

在遊戲未推出時，廠商公佈的資料令很多人非常期待，但是在遊戲推出後得到的只是一般的評價，遊戲雖然以《侍魂》的系統作號召，不過遊戲除了一個霸王丸和服部半藏外，遊戲連點點侍魂的精髓也沒有，而且在十二月有太多更好玩的遊戲推出，更加令到遊戲的注目度大減，如果不是《侍魂》的支持者，這隻《劍客異聞錄~甦醒蒼紅之刃~》可以不用考慮。

評分：5分

時雨

在各位看過立體版《侍魂》和《餓狼》後，都應知道SNK製作3D格鬥的技術遠不如2D。本來筆者在看過它的人設畫後是極有期待的，但多邊形卻把出色的人物完全浪費掉。系統方面，格鬥遊戲所不能缺少的「操作感」和「流暢動作」都欠奉，整體來說是一隻平庸之作。

評分：5分

追跡者0

它可說是家用版的立體版《侍魂》，可能因為上次《立體餓狼》質素不佳的關係，這遊戲改用了新故事及人物，連系統也有一定改動。但可惜效果不算太好，人物不但「起晒角」，動作更頗為生硬。而且部份新人物實在太像舊角色，除了命貌似色是有理由之外，九鬼刀馬卻不知何故極像GALFORD。

評分：6分

專業評壇



MARIO PARTY 2



ETC / Nintendo64 / 任天堂 / 5800日圓

隨風

首先孖寶兄弟這個名字已經十分吸引，畢竟由筆者小時候就開始接觸嘛。當中的小遊戲也很有趣，角色做形亦討好。另外遊戲的方式也很特別，以類似大富翁的形式玩小遊戲，令遊戲的耐玩感大大提高。可惜美中不足的一點是小遊戲往往不太容易上手，多玩幾次吧！

評分：8分

小璘

一隻十分有趣的Party遊戲，當中Mini Game的數目種類多得玩了很多回合也未遇到相同，相信這是令人不致於因為不斷重複相同Mini Game而沈悶。不過只是覺得版圖上某些地方很難到達，讓角色要在同一條路上繞圈多次，也未能有機會走到那裏。

評分：7分

MS

《MARIO PARTY》的續作與前作沒大分別，遊戲主要以多姿多采的迷你遊戲為賣點，適合多人遊玩，而且正好在聖誕期間推出，可說是假期中必玩之作，由於今集的迷你遊戲太多，從而難習慣每個遊戲的操作，當中的1 VS 3人遊戲最為出色，因為對於一些比較喜歡欺負人的玩家來說，是非常有趣的迷你遊戲

評分：7

Parasite Eve II



AVG / PS / Square / 448港元

小璘

雖然還是上集的玩法比今次以《Bio》式的玩法好多倍，而最後2位Boss難應付到不知要玩多少次才能成功打敗，不過今集的故事和CG明顯進步了不少；雖然Bad Ending和Good Ending只欠一段故事，但當中的分歧線故事有較大差距，所以即是玩多次也仍覺好玩。

評分：7分

隨風

整體上有不俗的表現，亦能帶出恐怖感。只是我強烈建議膽小的人不要玩，而且玩後千萬不要吃肉醬等類似食品，不然……幫你不到囉。筆者覺得這game的音效及動畫很不錯，不過人物的控制比較不便，而且除了動畫之外的畫面比較馬虎，也許是因為PS的畫質所致吧。

評分：7分

MS

一直受到好評的《PE》，其續作顯得失息，遊戲系統改為《BIO》般，由於AYA擁有PE能力，遊戲也變得一隻懂用魔法的BIO，亦是因為系統改變得太，大，完全不能給玩家有續集的感覺，此外、遊戲跟以往一樣，很快就可以完成，這也是它的缺點之一。

評分：6分

東京巴士指南



SLG / DC / FORTYFIVE / 5800

山寺良牙

以駕駛巴士為主題的模擬遊戲，無論在畫面、操作真實性、遊戲性各方面均十分之高，特別是其模擬性方面做得十分之逼真，例如：不可加速過急、需遵守一般交通規則……等；而背景的真實性也十分高，除了景色差不多外，背景的車子也會移動。相信唯一比較不滿的地方就是人物設計與讀碟的時間了。

評分：7分

阜林三郎

雖然是類似《電車Go！》的作品，但是玩時發覺比《電Go》更加有趣。始終馬路的環境跟路軌不同，馬路的變化萬千，每一刻的情形都不同，而且要兼顧的東西又很多，由上落客、開車，甚至轉彎、切線等都是不能夠單靠記憶，隨要會因為路面情況而改變。確實是一個比《電Go》更有挑戰性的遊戲。

評分：8分

IKI

巴士，相信大家也經常搭，但各位又有否想過有朝一日成為一名巴士司機，為普羅大眾市民服務嗎？遊戲中，玩者正是扮演一名巴士司機，亦因如此，玩者可不如其他賽車遊戲般橫衝直撞，反之，必須好好顧及路面情況。另外，留意玩者可是「必須」遵守交通規則，對初學者而言，可能不易上手。

評分：7分

STREET FIGHTER EX2 PLUS

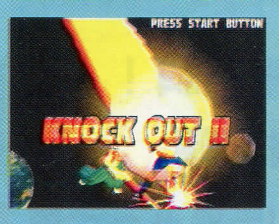


FIG / PlayStation / CAPCOM / 382港元

追跡者0

第一作在推出了改良版後才移植家用機，想不到連第二作也是這樣。PS版的移植度高是意料中事（因為基板是SYSTEM 11），但今次卻刪除了所有人物首句勝利對白及半透明效果，不過這無損其遊戲性。而前作大受歡迎的EXPERT MODE依然健在，絕對適合用作強化格鬥遊戲技術之用。

評分：8分

時雨

筆者本身對《街霸》的系統已經相當厭倦，但無可否認作為一隻格鬥遊戲，這隻《EX 2+》的完成度非常高，尤其是由EXCEL發動的COMBO更是充滿爽快感。畫面以PS來說已是中上(雖然筆者都是喜歡平面的《街霸ZERO》)，流暢度亦是毫無問題，是一隻2D格鬥迷買了絕不會後悔的作品。

評分：8分

日日野

PS在這個聖誕假期被DC搶去不少風頭，幸好還有一隻《STREET FIGHTERS EX 2+》可以充撐場面。論移植度，此GAME近乎100%，只是在一些細節如街機版某些人物出招時的半透明效果沒有完全移植。上集大受好評的「EXPERT TRAINING MODE」仍健在，且承繼了其變態特色。格鬥迷不容錯過。

評分：8分

神機世界 EVOLUTION 2 ～遙遠的約束～



RPG / DC / STING / 6800日圓

悟空

DC首隻RPG的續集，畫面比前作漂亮不少外，今次在角色對話時還增加了配音，令遊戲更加傳神，而在上集得到不錯評價的自我生成系統在今集依然存在，另外這次除了是四處進行冒險收集寶物外，遊戲還增加了故事情節，除了冒險還有故事，無疑令到遊戲的可玩性大增，喜愛前作的朋友必定要買，如果喜愛冒險遊戲的玩者亦必定要買。

評分：7分

IKI

DC早期成名RPG作品的續篇，個人認為今集中改善了上集為人垢病的視點毛病，起碼藉著地圖的表示，玩者能較易知道自己所身處的位置，不致容易迷失方向，另外，必殺技的改良亦令到遊戲的可玩性得以提昇。總括而言，若你是前作FANS，則大可繼續支持此集的《神機世界》。

評分： 6分

MARKS

今次雖然是個續集作品，但畫面質素卻上集為高，而且動作亦流暢了。不但如此，今集還加入了配音，令角色談話更加全神。雖然當中繼承了上集受到好評的遊戲，但卻沒有一點新原素加入，可能令玩者感到沉悶，不過幸好有新增迷宮及新人物，否則……

評分：6分

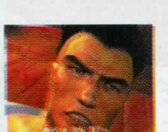


G+Game Plus 遊樂誌 Super PC Player 電腦遊戲誌 新城997 有腦事件簿 PCHandbook.com

の熱線遊戲流行榜

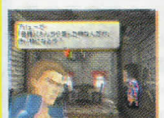
店舖提供最新資料！！ GPM最新銷售榜

1st SHENMU~莎木~一章 橫須賀



Dreamcast／FREE
■SEGA
12月29日
6800日圓

2nd VALKYRIE PROFILE



PlayStation／RPG
■ENIX
12月22日
6800日圓

3rd D之食卓 2



Dreamcast／ARPG
■WARP
12月23日
6800日圓

4th BIO HAZARD 2 VALUE PLUS



Dreamcast／AVG
■CAPCOM
12月22日
4800日圓

5th 東京巴士指南



Dreamcast／SLG
■FORTY FIVE
12月23日
5800日圓

日本雜誌《Dreamcast Magazine》1月7．14日號，期待榜



今回	前回	遊戲名(製造商)
1	1	SHENMU~莎木~一章 橫須賀(SEGA)
2	2	櫻大戰3~巴里正在燃燒嗎？(SEGA)
3	3	GRANDIA II (GAMEARTS)
4	4	BIO HAZARD CODE：Veronica (CAPCOM)
5	5	SNK VS CAPCOM (CAPCOM)

熱線遊戲流行榜





名次	遊戲	票數
1st	SHENMU~莎木~一章 橫須賀(SEGA)	142票
2nd	GRAN TURISMO 2 (SCEI)	86票
3rd	東京巴士指南(FORTY FIVE)	63票
4th	VALKYRIE PROFILE (ENIX)	44票
5th	VIRTUA STRIKER 2 Ver.2000.1 (SEGA)	38票
6th	PARASITE EVE II (SQUARE)	35票
7th	POCKET MONSTER金•銀(任天堂)	29票
8th	THE LEAGED OF DRAGOON (SCEI)	28票
9th	遊戲王．真Duel Monsters被封印的記憶(KONAMI)	25票
10th	D之食卓 2 (WARP)	20票

最期待的新作





名次	遊戲	票數
1st	(DC) BIO HAZARD CODE:Veronica (CAPCOM)	158票
2nd	(PS) 超級機械人大戰α (BANPRESTO)	75票
3rd	(DC) 櫻大戰3~巴里正在燃燒嗎？(SEGA)	42票
4th	(PS) DRAGON QUEST VII (ENIX)	34票
5th	(PS) Tales of Eternia	32票
6th	(PS) DRAGON QUEST VII (ENIX)	28票
7th	(DC) SEGA GT Homologation Special (SEGA)	22票
8th	(PS) SNK VS CAPCOM (CAPCOM)	21票
9th	(DC) 東京巴士指南(FORTY FIVE)	17票
10th	(DC) CRAZY TAXI (SEGA)	14票

最希望移植作品



名次	遊戲	票數
1st	(AD) DEAD OF ALIVE 2 (TECMO)	103票
2nd	(DC) SHENMU~莎木~一章 橫須賀(SEGA)	56票
3rd	(DC) BIO HAZARD CODE:Veronica (CAPCOM)	53票
4th	(AD) OUT TRIGGER (SEGA)	24票
5th	(AD) Power Smash (SEGA)	18票

遊戲誌雙週推介

OFFICIAL PRODUCT

花組對戰 COLUMN 2

Dreamcast/PUZ/SEGA/1月6日/5800日圓

《櫻大戰》中的花組成員終於可以解除戰鬥的心態，而盡情地玩了，因為SEGA今次將會推出以PUZZLE對戰的《花組對戰COLUMN 2》。當然大神一郎、真宮寺櫻、愛麗斯等花組成員都是可以使用人物，而且每個人物都會有不同的必殺技。另外遊戲當中亦會有隱藏人物出現。相信櫻大戰迷的你當然不會放過這遊戲了。



特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74
星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號
遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chic田堡3樓324-325號室
新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下(中國旅行社側)
訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

熱線遊戲流行榜

第115期「熱線遊戲流行榜」抽獎得獎名單

《The King of Fighters Millennium Battle》海報 2名

吳志文 Z560XXX(4)
陸君豪 K493XXX(5)

《The King of Fighters Dream Match 1999》海報 2名

馮煥國 P040XXX(A)
郭子健 Z758XXX(0)

Pokemon Card Game Special Game Set 2名

載自健 Z709XXX(5)
Shum Yan Z414XXX(2)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

今期獎品

《Final Fantasy》海報 2名
《電腦戰記VIRTUAL ON ~ORATORIO TANGRAM~M.S.B.S Ver.5.45》海報 2名
Pokemon Card Game Special Game Set 2名

讀者留言壁

黃漢城：
SQUARE近年的作品越來越差。

陳家維：
《BIO HAZARD CODE：Veronica》的OPENING很有吳宇森電影的槍戰感覺。

馮家明：
嘩！DC的《巴士東京指南》好過癮！亦都好難玩。

張志偉：
《莎木》好正，好過癮，果然是鈴木裕作品，真的令人期待第二章的公布。

劉偉雄：
《莎木》裏面的秘密真多，好像在道館裏面的「謎之卷物」。

鄧柏衡：
《GT 2》雖然車多，但不見得好玩過上集。

遊戲誌的回應
《莎木》終於在近日推出了，相信這個曾多次改期的大作不會令讀者感到失望，而《莎木》裏面的秘密將會在下期為大家解開。另外，SQUARE可能是為了製作更多不同類型的遊戲給讀者玩，而且當中有很多類型是SQUARE從未製作過，所以質素不能經常維持在高水平。

GAME PLAYERの熱線遊戲流行榜表格

截止日期：1月8日

姓名：__________ 年齡：______
身份證號碼/護照號碼：__________
地址：__________
__________ 聯絡電話：__________

最期待的新作(不限遊戲數目)

遊戲名稱：__________
____
最希望移植的作品：__________
讀者留言壁 __________
____
____
可填寫有關任何遊戲的意見
____

熱線遊戲流行榜(截至1月6日)
(請在榜中選出最喜歡的三個遊戲)

□1.突擊！去吧去吧！TOY RANGER
□2.花組對戰COLUMNS 2
□3.DAFEE DUCK滑滑滾滾大富豪
□4.瑪莉工作室~CZAR FULGUR之妖精錬金術士~
□5.RACE THE BEST VOL. 1大阪灣岸BATTLE
□6.REVOLT
□7.ROBIN ROID之冒險
□8.SHIBASU1-2-3 DESTINY！能夠改變命運者！
□9.SUMMON NIGHT
□10.DIRT CHAMP MOTOCROSS No.1
□11.在哪裡都有倉鼠
□12.爆走貨車傳說 for Wonder Swan
□13.柯仔的畫Logic
□14.SHENMU~莎木~一章 橫須賀(SEGA)
□15.GRAN TURISMO 2(SCEI)
□16.東京巴士指南(FORTY FIVE)
□17.CHRONO TRIGGER(SQUARE)
□18.VIRTUA STRIKER 2 Ver.2000.1(SEGA)
□19.PARASITE EVE II(SQUARE)
□20.POCKET MONSTER金•銀(任天堂)
□21.THE LEAGED OF DRAGOON(SCEI)
□22.遊戲王．真Duel Monsters被封印的記憶(KONAMI)
□23.D之食卓 2(WARP)
□24.VALKYRIE PROFILE
□25.BIO HAZARD 2 VALUE PLUS
□26.其他：__________

優惠天國 COUPON PARADISE

- 每次購物只可使用優惠券一張
- 使用前請先出示本優惠券
- 優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- 優惠券不可作現金使用，優惠期至2000年1月14日
- 影印本無效
- 商號保留本優惠券的所有使用權利

日版PlayStation遊戲全線優惠

憑券選購下列遊戲可有精彩優惠：

牧場物語
STREET FIGHTER EX 2 PLUS
VALKYIRE PROFILE(初回限定版)
VALKYIRE PROFILE(普通版)
CHOCOBO COLLECTION
悠久幻想曲3 PREPETUAL BLUE
我是航空管制官
心跳回憶2(初回限定版)
心跳回憶2(日本版)
GRAN TURISMO 2
KOUDELKA
PARASITE EVE II
蒼魔燈

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓(日本街商場)

Dreamcast最新遊戲優惠滿載‧續

憑券選購下列美版Dreamcast遊戲可享精彩優惠：

NBA LIVE 2000
FIGHTING FORCE 2
EVOLUTION
RAINBOW SIX
SOUL CALIBUR
BLUE STINKER
AERO WING
TRICK STYLE
HYDRO THUNDER



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓(日本街商場)

只得一人孤單的過千禧年？

憑券到本店可以特惠價$3550購買
《Christmas Sea Man》
Dreamcast聖誕特別限定套裝
套裝包括《Christmas Sea Man》遊戲與限定版V.M.S.



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

Dreamcast最新遊戲優惠滿載

憑券選購下列Dreamcast遊戲可享精彩優惠：

花組對戰COLUMNS
THE HOUSE OF THE DEAD 2 (BOX SET)
莎木(初回限定版)
BIO HAZARD 2 VALUE PLUS
D之食桌2
神機世界EVOLUTION 2
東京巴士指南
電腦戰機VIRTUAL ON(BOX SET版／通常版)
STREET FIGHTER III W IMPACT
SPACE CHANNEL 5
VIRTUAL STRIKER VER.2000.1

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓(日本街商場)

遊戲機硬件全線優惠

憑券到店選購遊戲機可有優惠：

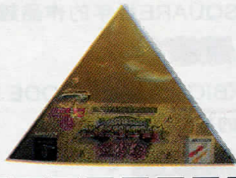
DREAMCAST原裝主機
HELLO KITTY版DREAMCAST套裝
NINTENDO 64(比卡超限定紀念版)N Ver.
DREAMCAST美版機
NINTENDO 64金色紀念版主機
FAMILY COMPUTER紅白機新版
SUPER FAMICOM JR新版
SUPER GAME BOY 2
NEO GEO帶機(日本版)連大Joy Stick
NEO GEO CD機(日本版)
NEO GEOCDZ機(日本版)

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓(日本街商場)

在千禧年玩到盡吧！

憑券到本店可以特惠價$990
購買PlayStation遊戲
《遊戲王II》特別限定版



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

PlayStation美版遊戲優惠

憑券選購下列遊戲可有精彩優惠：

GRAN TURISMO 2
TOMB RAIDER 4
RESIDENT EVIL(美版)
RAINBOW SIX
JAMES BOND TOMORROW NEVER DIED
NBA LIVE 2000
GRANDIA
CHOCOBO RACING
TACTICS ORGE
FINAL FANTASY ANTHOLOGY
DRIVER
FINAL FANTASY VIII
PARASITE EVE
STAR OCEAN
ECHO NIGHT
KING FIELD SERIES
ARMORED CORE I II SERIES
PERSONA
LUNAR COMPLETE(限定版)



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓(日本街商場)

WONDER SWAN遊戲熱潮

憑券到店選購WONDER SWAN熱門遊戲
《CARD CAPTOR櫻》可獲贈精美海報
《由KISS開始》
《DIGIMON ADVENTURE》

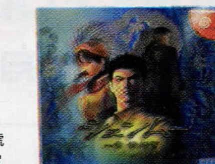


新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓(日本街商場)

不用飛機也能到日本？

憑券到本店購買
Dreamcast著名大作
《莎木》
可以作$20大元使用





德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

GAME BOY好玩特賣

憑券到本店購買以下遊戲可有美味優惠：

SWEET ANGEL
POCKET MONSTER(金、銀)
POKEMON YELLOW(美版)
超級機械人大戰LINK BATTLE
DRAGON QUEST I II
足球小將
聖劍傳說GB
魔界塔士SAGA I、II、III
他和她的事情
魔法騎士RAYEARTH
龍珠Z悟空飛翔傳
SLAM DUNK
北斗之拳
CARD CAPTOR櫻

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓(日本街商場)

名作遊戲想要趁手

憑券到本店購買PlayStation遊戲《VALKYIRE PROFILE》可獲$20優惠



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號明豐大廈1樓(日本街商場)

在家中開片啦！

憑券到本店可以$160來購買
Dreamcast專用JOY STICK



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

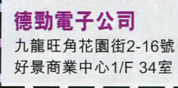
優惠天國
COUPON PARADISE

- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆優惠券不可作現金使用，優惠期至2000年1月14日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

由家中打到外面都要打！

憑券到本店可以$600優惠購買NEO GEO POCKET COLOR＋著名智力遊戲《CARD FIGHTERS》（SNK編／CAPCOM編任選一款）







德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

PlayStation與你共渡千禧年

凡於本店購買PlayStation角色扮演遊戲1隻可獲印花1個
儲得印花2個可獲贈精美PlayStation專用記憶卡儲存簿1本
儲得印花3個更可獲贈超極精美2000年掛牆年曆1個
另
凡於本店購買PlayStation遊戲1隻可獲贈2000年記事本及2000年年曆咭1張



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

Dreamcast低價保證

憑券到本店購買「Dreamcast行貨主機＋手掣＋變壓火牛＋AV線＋保用証」
除可獲$10特惠外
更可獲贈精美禮品

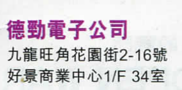




新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

不能讓他們掉去！

憑券到本店可以$100優惠購買POP'N MUSIC專用控掣台
《CRAZY HIT》
（電腦與PlayStation合用）





德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

用卡打好過用拳頭打

憑券到本店可以$600優惠購買
NEO GEO POCKET COLOR＋著名智力遊戲《CARD FIGHTERS》（SNK編／CAPCOM編任選一款）
另附送禮品一份





新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

我的V.M.S.玩不到遊戲了！

憑券到本店購買Dreamcast遊戲，均會附送Visual Memory System專用電池兩粒。



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

千禧到我家開P打機沒問題！

憑券到本店可以$99優惠購買PlayStation專用四人用分插



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

優雅的天鵝再加熊貓永遠陪著你

憑券到本店可以優惠價$499購買手提遊戲機Wonder Swan《扒地熊貓》特別限定版（連遊戲）
另
憑券到本店可以優惠價$320購買手提遊戲機Wonder Swan
此外
憑券到本店購買Wonder Swan遊戲，可獲贈禮品一份。
另有多種新款遊戲任君選擇！



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

著名街機遊戲你可擁有

憑券到本店購買NEO GEO遊戲可獲贈開心優惠
原價$120，憑券現售$99 up



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

「烈火戰車」家用版

憑券到本店可以$180購買PlayStation專用軚盤「MEGA RACING」



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號
好景商業中心1/F 34室

想出街也打機要趁早

憑券到本店購買下列手提遊戲機
Game Boy
NeoGeo Pocket Color
可獲獲贈手提遊戲機專用電話繩或其他精美禮品



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

戰事一觸即發！

憑券到本店購買「Nintendo 64主機＋手掣＋變壓火牛＋AV線＋保用証」再加著名戰略遊戲《機械人大戰64》
戰事價$1299
另
憑券到本店購買任何Nintendo 64遊戲
可作$10使用



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74



WONDER SWAN專頁



WONDER SWAN年尾最強遊戲登陸！

SD GUNDAMガシャポン戰記-Episode One-

發售日期：12月23日（行貨）
製造商：BANDAI
售價：3600日圓
對應：立體聲耳筒．通信對戰

今個大除夕唔知大家有乜節目呢？唔想同人哋喺條街度逼，其實喺呢個「千禧年」快將來臨嘅大日子裏面，WONDER SWAN也有一隻「超大作」推出，這便是移植自當年紅極一時的作品《SD GUNDAMガシャポン戰記》的同名作品——《SD GUNDAMガシャポン戰記-Episode One-》！



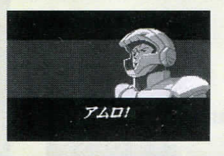
遊戲簡介

其實在上一期本欄之中也曾為大家非常簡單的介紹過這隻遊戲，不過，現在遊戲已經推出了，當然要為大家來一個比較詳細的介紹。

由於這次推出的是「Episode One」，所以大家可以選取的軍隊數目是比較少了一點的，只有「聯邦軍」（連邦軍）、「自護軍」（ジオン）、「泰坦斯」（ティターンズ）和「亞古捷斯」（アクシズ）4支軍隊。而在遊戲進行當中，玩者只可以選擇其中一隊作戰。

今次有隊長！

而有別於一直以來大家所玩的同系列遊戲，這隻WONDER SWAN版的《SD GUNDAMガシャポン戰記-Episode One-》，在每隊之中也有一隻所謂的「隊長機」，而這隊長機均會以「真人」駕駛，而這4名在遊戲之中的人物包括有「亞寶」（駕駛機是ν高達）；「馬沙」（駕駛機是沙煞比）；「斯洛哥」（駕駛機是THE．O）；「哈曼．嘉」（駕駛機是卡碧尼），這4部隊長機的能力當然是眾機之冠，而且，在每場戰鬥之中，也只能生產一部而已，要再生產便要待原先出場的一部被擊毀才可以。



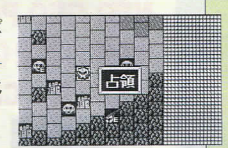
生仔要睇時間？

有隊長又點可以冇兵呢？所以，在遊戲之中最重要的便是「生產」，講到生產，其實在每隊軍隊之中，也可以生產無限隻的機體（只要有足夠的金錢便可以了），然而，在策略上大家一定要注意一件很重要的事，那便是生產機體要花的TURN數了，因為生產所花的TURN數由1 TURN到4 TURN不等，一切視乎機體的大細和能力而定，至於所有的隊長機也要花3 TURN才能「出廠」，大家可要留心啊！



點樣搵錢先至好？

其實《SD GUNDAMガシャポン戰記-Episode One-》和其他同系列的遊戲一樣，要搵錢嘅話就一定要不停的佔領在版圖之上的城市和基地，不過，在這裏有一點要非常小心的，一般而言，在以前的作品之中，如果玩者佔領了敵人有機體在生產的基地之時，連機體也能「接收」的，不過在這次的《SD GUNDAMガシャポン戰記-Episode One-》之中，在以上的情況之下，將會是甚麼也沒有的（噢！真是見財化水……），所以大家不用再打那些「如意算盤」了。



講到尾，點打先！

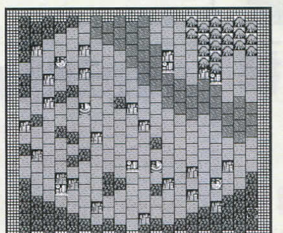


講到戰鬥，可謂「點都得」，事關戰鬥開始之時，玩者可以選擇「AUTO」或「MANU」，如果玩者選擇「AUTO」的話，戰鬥便會以完全自動的方式進行；相反，如果是選「MANU」的話，玩者便要自己控制機體作戰了。（講真，用MANU的戰鬥成功率是會外高的，而且亦較好玩呢！）

此外，在戰鬥之中，會有一些ITEM「飄出來」的，這些ITEM是非常重要，每種也有不同的用途：

ITEM	用途
P（黑色）	在一定時間內不能移動
S（黑色）	在一定時間內SPEED DOWN
T（黑色）	減少戰鬥時間
M	得到軍資金
S（白色）	在一定時間內SPEED UP
T（白色）	增加戰鬥時間
H	回復HP

以下便會為大家簡單的介紹一下遊戲中首3版的戰鬥：

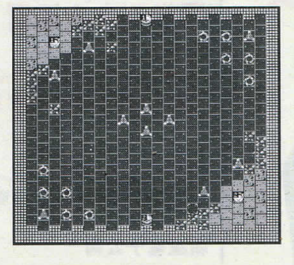


STAGE 1 OPEN WAR

這個STAGE之中，兩軍的位置分別在左上角和右下角，戰略上大家應先將機體集中在前線的基地之前，因為這是勝負的關鍵，只要守得住這基地，大家便有足夠的能力對敵人反擊。而且在早期應多生產一些在1 TURN之內便完成的機體，實行「蟻多螆死象」。

STAGE 2 DEEP FOREST（ディープフォレスト）

一看名字已經知道這個STAGE是在森林之中作戰了，小心，在這種地方作戰，一定要小心留意機體的移動會比較慢，如果選擇飛行機體的話，便會有着主動權和絕對的優勢，而這個STAGE的重點便是一開始便要將敵方在左下方的基地奪取過來！



STAGE 3 殖民星3號之戰（サイト3の戦い）

好了！終於也回到宇宙之中作戰，在這種環境之下，步速已經不再是一個嚴重的問題了，除了那些殞石地帶之外，大家基本上可以非常隨意的移動，不過，記着一定要多靠在「殖民星」之上作戰，因為這是比較有利的，除了比較易控制（對於用MANU的玩者而言）外，就算受了傷也可以作HP的回復。



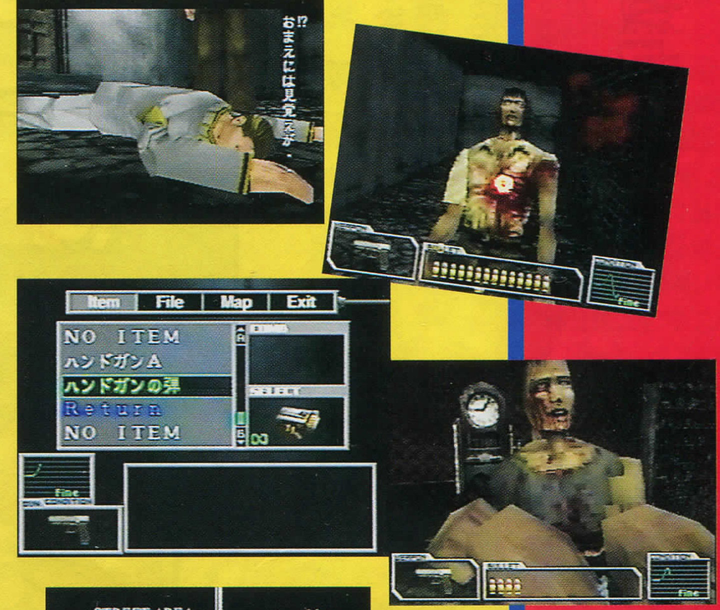
GUN SURVIVOR發售前最速情報PART I



在距離《BIOHAZARD》系列最新作《GUN SURVIVOR》與及《CODE: Veronica》推出尚有大約一個月的時間，是時候在這裏為大家報道一下這兩個作品的開發狀況了。首先就說說於1月27日發售的《GUN SURVIVOR》吧，它可算是整個系列中比較有特色的作品，理由是它採用主觀視點的射鎗式玩法，完全將GUNCON的實用性發揮得淋漓盡致，雖然可以使用手掣來玩但始終感覺上會遜色一點。

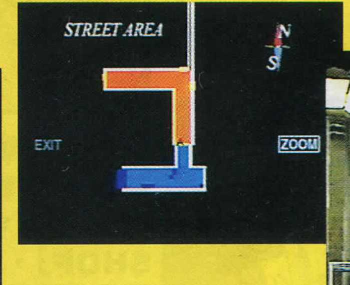
故事方面，本作與《BIOHAZARD》有着微妙的關係，如果玩家對《BH》三部曲有一定的認識，便應該會體會得到各者之間的交錯關係。到底實際上是甚麼？我可要在這裏賣一賣關子，總之是和UMBRELLA的所作所為有關啦。系統方面，各位可從圖片處看到它與《BH》大同小異，同樣有解謎和動作要素，而且其多線式劇情大大提高了耐玩性，情況有點像前幾集般。

那麼，這隻射鎗遊戲會有甚麼敵人等待着主角呢？目前已知道的有普通喪屍、喪屍犬、獵食者、大蜘蛛和UMBRELLA特殊部隊等。至於經常出來狙擊玩家的TYRANT會不會出場？另外還會否有全新敵人？遲點你們便會知道了。



10月7日
今日私を含むこの街の各セクションの
担当責任者全員が司令官に呼び出され、
先日のアメリカ・ラクーンシティ崩壊の
一件についての報告を受けた。会議では
Gウィルスを我が手中に納めんがために
裏切ったウィリアム・バーキンに対して
の非難が集まった。司令官は我々に対し
バーキンのような裏切り者がこの街に
存在するならばソイツを容赦なく殺して
もいいと命じられた。







今期讀者來信

本人今次是想向由您們所開發的AC/DC版本的《SNK VS CAPCOM》提供意見，希望主持能向有關方面反映一下。首先，最重要是您們能加入「K'」這名人物。雖然他剛在《KOF'99》中登場，但是本人是十分十分喜歡他的，甚至在暑假想染他的髮型。而且他雖然剛登場，但是其人氣度不比草薙和八神低的。另外草薙的造型雖已公布，但是我也希望在《SVC》中他能穿着於《KOF'99》那件新衣服，因為他那件學生服足足看了五年(94 to 98)，所以也希望向這方面反映一下。

HO KA IN

編按：我覺得這封信的意見直接向SNK反映會比較好一點；不知道你想加入哪一名CAPCOM人物？

讀者意見大招募

假如大家對CAPCOM的遊戲有任何建議，或者希望某些遊戲會移植到家用機上，歡迎踴躍來信支持本招募行動，好讓我們向有關方面反映呢！信封面只要註明是「CAPCOM XPRESS意見募集收」便可；例如可以寫「我最想移植《MUSCLE BOMBER》到家用機；最喜歡角色是《POWERED GEAR》的女主角」。

緊急宣布！！

BIOHAZARD GUN SURVIVOR公式攻略本
2000年1月27日與遊戲同步發行
遊戲誌編輯部銳意製作中 價格未定



遊戲誌動感VCD專頁

互動遊戲誌第71集

VCD專頁

嘩！

唔係講笑！由高手示範比你睇！真人《VIRTUAL-ON ORATOORIO TANGRAM》！＝HAJIME少尉＋時雨玩《VOOT》心得

仲有《拳王Z》主筆——司徒劍橋專訪

更可怕 DC威煎餅手製都爲你介紹

最接近神的RPG《VALKYRIE PROFILE》率先比你睇

你話正唔正

冇！

仲有！相信好多人都好鍾意HELLO KITTY，但係大家又有冇去過HELLO KITTY主題卡拉OK呢？

唔緊要，今次我哋會帶你哋去睇真啲，睇吓呢間HELLO KITTY主題卡拉OK有乜咁好玩！

講起蘭桂坊，大家會唸起啲乜嘢呢？酒吧？鬼佬？以前就會係嘅，之不過以後大家仲有另一樣嘢會唸起嘅，就係今期為大家介紹嘅「手錶專門店IMAGE SHOP」，呢間IMAGE SHOP真係好鬼死HIGH，天光同天黑完全係兩種完全唔同嘅FEEL，唔睇就走寶！

千禧大決戰！

DREAMCAST VS PLAYSTATION 2

千禧年將至，回顧電視遊戲機的發展，可說是一日千里。由昔日阿達利的火柴人發展至今日DC的超美麗多邊形圖像，其間共經歷了四代的演變。自任天堂與世嘉出現後，便一直保持分庭抗禮的局面。而在1994年SONY的PLAYSTATION投入家庭遊戲界後，它與SEGA SATURN進行了一場人所共知的「次世代大戰」，雖然期間大家也曾平分春色，但由於世嘉在宣傳策略上的失誤，結果SATURN仍是落得慘敗收場。1998年，世嘉在痛定思痛後推出了新世代主機DREAM CAST，同年PS亦發表新主機PLAYSTATION 2反擊。時至今日，DC在同一月內推出大量動作，加上主機售價下調，結果取得了前所未有的優勢，就連PS也給比下去。在PS2行將推出之際，這場「次次世代大戰」到底誰勝誰負？在未揭盅之前，還是先看看大家底牌罷！

TEXT：IKI

主機規格大比併

DREAM CAST 標準規格

CPU：SH4內藏128 BIT圖像晶片的RISC CPU(動作周波數200MHz／360MIPS／1.4GFLOPS)
圖像晶片：PowerVR2(CG性能：每秒300萬以上多邊形)
聲效晶片：超級智能聲效處理器：32bit RISC CPU(64 Channel ADPCM)
記憶體：主記憶體16MB／貼圖記憶體8MB／聲音記憶體2MB
圖像記憶體：16Mbyte
數據機：33.6kbps(行貨不包括此配件)
媒體：GD-ROM
CD-ROM：12倍速
OS：Microsoft(r) Windows (r) CE Custom Ver.
畫像表示處理機能：凹凸、霧、半透明、因應多邊形距離而變換貼圖效果，消除多邊形輪廓、三重平衡處理、環境貼圖及反射光等多種效果
其他機能：時鐘機能
售價：1140港元(行貨)／1350港元(水貨)



PLAYSTATION 2 標準規格

CPU：128 BIT(Emotion Engine)
系統時脈：294.912MHz
主記憶：32M(Direct RDRAM)
圖像：Graphics Synthesizer
時脈：147.456MHz
嵌入的隱藏VRAM：4MB
音源：SPU2
同時發音數：48ch plus software
音源記憶：2MB
輸入(出)：I／O Processor
CPU核心：PlayStation CPU+
時脈：33.8688MHz(可選擇)
輸入(出)記憶：2MB
媒體：CD-ROM及DVD-ROM
速度：CD-ROM 24倍速／DVD-ROM 4倍速
售價：39800日圓(約3000港元)





宣傳

DREAMCAST 篇



相信以往有留意本刊的朋友也應記得「湯川專務」罷！誠如上述，由於世嘉在宣傳策略上的失誤，結果SATURN落得慘敗收場。所以在推出DC前，世嘉破天荒在宣傳上大灑金錢。其中一招便是在電視播放三集廣告，第一篇「某街的聲音篇」中有兩名小孩說：「SATURN太老土了！」「PS好玩得多！」(詳見本刊第88期)，這些説話一針見血地指出(承認)自己的失敗，確實予人深刻的印象。第二及第三篇「夢篇」與「前進吧！湯川專務篇」雖然只是集中介紹DC的開發，沒有如第一篇的沖擊，但這種以連續劇式的宣傳廣告，在電視遊戲史上的確是前無古人，難怪DC在推出前能造成如斯熱哄哄，成了一眾機迷的話題。當然，在主機推出後世嘉亦保持了製造話題的宣傳技倆，其中以湯川專務被「降職」為湯川常務一事最為矚目。時至今日，DC推出了也有一年時間，在宣傳策略上世嘉的確比SATURN時代成熟多了，例如今年iMAC及HELLO KITTY大熱，世嘉便順應潮流推出「透明版」及「HELLO KITTY版」，以求開拓一眾非機迷及女孩子的市場。總括而言，由於DC在宣傳上摒棄了以往太「PRO」(專業)的形象，改走大眾化路線，故相信DC的前景仍是一片明朗。



PLAYSTATION 2 篇



相比起DC，SONY在PLAYSTATION 2的宣傳上的聲勢似乎不及當年DC所引起的大迴響，若追溯其因由，也許是因為SONY在發表了PS 2後便一直三緘其口，並不如世嘉在各傳播媒體大造宣傳。然而，大家也竭力到處找尋有關PS 2的新資料，而且每逢SONY發表有關PS 2的資料時，眾人亦顯得十分關心。可見SONY今次把新主機蓋上的神秘面紗的宣傳策略仍算是成功，起碼大家仍會討論DVD有幾勁、部機可以橫放直放又幾咁型罷！另一方面，SCE在推出PS 2時亦保留了以往推出新主機的慣例，就是「擇日」在「123」的日子發售。一如PS及PocketStation，PS 2的發售日為2000年3月4日，若換成日本曆法計算，即是平成12年3月4日，那可不是「1234」麼？因此，在日本方面，這樣的發售日也算是一個話題罷！？總括而言，PS 2在宣傳上的聲勢也許不及DC，但以PS 2的強勁功能及SCE的實力，相信在主機推出時勢必引起一陣哄動，到時便是最好的宣傳了。

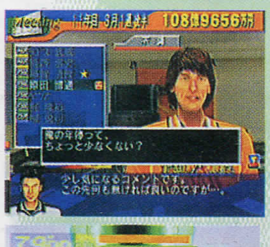
軟件及其它配件

DREAMCAST 篇





猶記得DC發售當日，隨主機一併發售的軟件有《VIRTUAL FIGHTER 3tb》、《GODZILLA GENERATIONS》等。DC在初期能支撐場面的大作不多，而且一些作品如《拳皇'98》的表現也令人強差人意，再加上大作經常延期，故這些因素對DC極為不利。然而，在近一、兩個月，DC的表現似乎穩定下來，特別是這個月更有多個勁作推出，如《球會》、《VIRTUAL STRIKER 2》及《V.O.O.T.》等，在這些大作配合下，DC的風頭幾乎蓋過了PS。此外，除了大部份作品也活用上網功能外，更重要的是DC是採用NOAMI底板，由於現時不少街機作品也是以NOAMI底板來開發，這即意味著大量街機移植作將於DC登場，就如CAPCOM下年度大作《SPAWN》及街機注目作《OUT TRIGGER》等。而配件方面，則有VMS記憶卡、KEYBOARD、ARCADE STICK、光線槍、振動器、釣魚桿等，可説非常多元化。







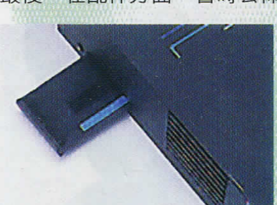
PLAYSTATION 2 篇

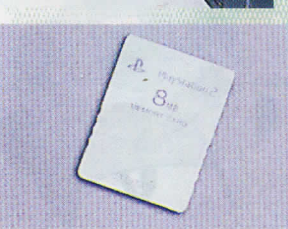


遊戲方面，PS 2暫時公佈的就只有《STREET FIGHTER EX 3》、《鐵拳TAG TOURMENT》、《ETERNAL RING》等，但加盟PS 2陣形的公司為數不少，更重要是有SQUARE這隻會生金蛋的金雞；同時，PS 2又能對下兼容PS的遊戲，不如買了DC便等於把SS封塵(DC不能對應SS的作品)，故PS 2可謂不愁沒GAME玩。



最後，在配件方面，暫時公佈的只有8M大容量SAVE CARD(資料傳送速度比舊咭快250倍)及可作遊戲開發的Software Development Tools，但相信ARCADE STICK、光線槍、振動器等配件遲早還是會推出的。







唔通世嘉可以威番次！？

相信一講到「次世代」這個名字，大家一定會想到在數年前「PlayStation」和「SegaSaturn」的誕生，這兩部主機的誕生的確令整個遊戲業界產生了非常大的影響，就連玩家們的遊樂心態也有了決定性的改變，還記得以前玩「超任」的年代，因為沒有多大的競爭，所以也比較平靜，就算當時的「世嘉5代」有着一定的擁躉，不過，始終也不能與「超任」抗衡。

然而，時間的巨輪在不斷的轉動，人們的要求亦有所不同，而這種改變，捉使新遊戲機的誕生，終於，新的戰鬥又再一次的展開：Dreamcast VS PlayStation 2。

事實上，現在人們對遊戲的質素要求越來越高，單是PlayStation的質素已經再不能滿足玩家們，這是由於電腦科技的不斷發展，在電腦之上出現的圖像已經完全的超越了PlayStation等所謂次世代機種，而且亦有更多的家用遊戲被移植到電腦之上，所以如果再不求變的話，總有一天家用遊戲機會給電腦完全取代。

正因為這個原因，多元化的家用遊戲機便成為另一個潮流，Dreamcast便是因應這個潮流而誕生的機種，Dreamcast既是一部遊戲機，又是一部可以上網的電腦，這可說是順應潮流的一種產品，不過，在機能上Dreamcast的確是有了非常大的改進，就算不用它來上網，在遊戲機的範疇上，Dreamcast已經超越了現存的遊戲機，這是不能否認的事實。

在Dreamcast推出的期間，可能由於大家對它的理解不夠，所以也不能給玩家們十足的信心，不過，相信過了這個12月，大家也一定會對這機種有着一定的信心了。之前，不少人也有一種想法，就是Dreamcast絕對不會有太多的遊戲推出，。而且很可能會像SEGA其他的機種一樣，然而，現在大家還是這樣想嗎？

雖然在市場佔有率而言，現在PlayStation仍然是站在第一線上的，原因，其實只有一個，便是以遊戲數目取勝，這可以說是PlayStation雖一成功的地方，如果大家用一個比較理智的角度去看，在眾多的PlayStation遊戲之中，有多少隻真是非常出色的作品，大家一定要先避開那些所謂名作，就如最近推出的《FF VII》和《FF VIII》便是一個好例子，遊戲本身的畫像的而且確是非常出色，但這又代表了甚麼，遊戲本身不是只求畫面美麗，而且要遊戲有「內涵」，這兩集的《FF》可以說是外在重於內在呢！

而PlayStation另一個的成功之處……不！應該是遊戲好賣……正確來說應該是受歡迎是因為「有翻版」，黑龍可以大膽的講一句，如果沒有翻版的話，以PlayStation遊戲的質素，相信絕對不會有現在的成績，而大家亦可以撫心自問，如果沒有了翻版遊戲，大家會如此支持PlayStation及其遊戲嗎？PlayStation這種的成功真可說是成功嗎？

從另一個角度看，其實PlayStation的成功遊戲層面比Dreamcast更狹窄，相信大家在這年頭之內玩的所謂出色遊戲（在PlayStation上而言），最多也只不過是《FF VIII》、《GT 2》、《DDR》等，其實來來去去受歡迎的遊戲也是這幾個名字而已，反觀Dreamcast之上所推出的遊戲，單是在過去的12月而言，差不多凡是Dreamcast推出的遊戲，也有一定的支持者，而且全部也非常暢銷，這又代表了甚麼呢？是否表示Dreamcast在各種遊戲之上已經超越了PlayStation呢？

TEXT：赤目黑龍

這個又好像言之過早，因為真正的比拼現在正式開始，因為在2000年的3月，PlayStation 2便會推出，這表示一場的遊戲機大戰即將爆發！相信大家在本專題前部份已經看過了兩部新主機的機能對比，是否覺得PlayStation 2真是相分強呢？對，PlayStation在機能上是可以完全壓倒Dreamcast的，不過，這也可能是PlayStation 2的一個致命傷，大家可以看一看現時公布了的PlayStation 2遊戲，大家有否發覺一個非常奇怪的情形，便是決定了以DVD ROM形式推出的遊戲竟然是少之又少，這正是黑龍對PlayStation 2的擔心。

不錯！PlayStation 2的機能的確是極之優秀，甚至比一般的PC還要優勝，不過，亦可能是它太過強，所以令不少生產商也望而卻步，換另一個講法，便是「有心無力」，因為以PlayStation的能力，要做遊戲是不難的，尤其現在在PlayStation的遊戲之中，有不少是品質極之差劣的，不過，以PlayStation 2的機能，便再不能做這種「劣作」了，不過，如田果要大家買一部數千玩的遊戲機，不過又只是在玩一般的CD遊戲而不是玩DVD遊戲，那麼，為何要買PlayStation 2呢？

對於這個問題，相信大家一定也會想過了，不過，事情並不是那麼簡單的，大家可以想一想，現時Dreamcast使用的是GD ROM，到現時為止也沒有一隻比較成功的「翻版」出現過，不過，Dreamcast的主機銷售似乎是有增無減，亦即是說大家也感意以數百玩來買Dreamcast的遊戲這正代表着遊戲的質素高，玩家像亦願意以高昂的價錢來買，反觀現時的PlayStation遊戲，正版能夠賣得比較好一點的也來來去去也是一些的所謂大作，又或是以「特別版」的贈品以作招來的版本，不過，相信最好賣的還是「翻版」。

現在PlayStation 2依然採用CD ROM，就算再加上DVD ROM也是一眾翻版商人可以極輕易便能將之盜用的謀體，不知是否遊戲機生產商也知沒有了翻版，PlayStation 2是無法立腳呢？如果是這樣的話，這可真是一個悲劇。不過，話說回頭，DVD的價錢的而且確比CD昂貴，就預計，CD ROM的遊戲要5800日圓（一般而言），至於DVD ROM遊戲，估計最少也要6800日圓，或者會是更昂貴，如果以現時行貨的定價作為標準，亦即是說以後DVD ROM遊戲最少也要448元一隻，就算是翻版也可能要100元左右一隻，那麼，大家會花這些錢嗎？（以現時的資料，在已公布會推出的遊戲之中，只有ENIX的《LOVE STORY》、3T的《HYPER TOUR》、TAKARA的《Q版賽車HG》是DVD ROM遊戲。而且這些遊戲全是發日未定的。）

而就PlayStation 2的行貨機，曾有傳聞說要8月之後才能到港，而且好像是會刪去一些的功能，當然，電壓方面是220W的，不過，日本在3月已經可以發售，為何香港要8月才有行貨機呢？如果事情屬實的話，相信3月出機之時，相信水貨機一定會大炒特炒，而黑龍估計這部PlayStation 2的主機最少也要索價6500元以上，甚至會被炒至8000元（亦即是20算），如果不想等的玩家們可要多儲點錢了！

當然，一切的事一定要等這部傳說中極之強勁的PlayStation 2推出後才能分曉，不過，現時的事實是Dreamcast為曾面臨非常大危機的SEGA打了一支非常大的「強心針」，不只在東南亞，在美國的市場上，Dreamcast的成績真是令人側目，因為Dreamcast首4天的銷量已經超越當日NINTENDO 64一星期的銷量，由此情形看來，Dreamcast的潛力實在不容忽視呢！

TEXT BY MS

序言

踏入這個2000年，遊戲界可謂千變萬化，經歷了四代的轉變後，其中由舊世代轉變為次世代時，最叫人驚嘆不已，原因是原本只局限於2D的遊戲，轉變為3D多邊形；那種感覺就如廣闊視野般，帶給玩家進入新的遊戲世界。然而、PlayStation和SEGA Saturn的對峙已告一段落，勝負也明顯地分出，不過到了這個2000年，遊戲界將會再一次進入轉變的時期，由PlayStation 2及Dreamcast所引起的爭鬥即將爆發，究竟結果會如何？

Dreamcast形勢

說到新世代的遊戲主機，非追索兩年前不可，自從在1998年SEGA SATURN慘敗給SONY的PlayStation後，立心在1998年底推出了新世代主機Dreamcast(以下簡稱DC)來迎擊，在機能方面它絕對比起現在的PlayStation好出數倍；而且願意花費大量金錢作宣傳，其中最為人深刻的三集電視廣告，更成為眾人的話題，從此可看SEGA的作戰策略有所改變，漸漸變得成熟。

雖然由出機到現在其遊戲軟件數目並不多(約120多隻)，在早期都得不到大量玩家支持，但是以最近的12月推出的DC遊戲來看，其遊戲的遊戲性可謂非常之高，就如《SPACE CHANNEL 5》以及《CHU CHU ROCKET》等，都能給玩家一個樂而忘返的感覺，而且在較早前推出的《SEAMAN》更成為最有話題性的遊戲，再加上由NAOMI機板移植的遊戲……無可否認，DC以現時的形勢來看，絕對不比PlayStation遜色。廠商可謂乘着這個形勢，更在29日推出已投資了70億日圓的遊戲《莎木 一章 橫須賀》做勢，令到大部份玩家的視線轉移到DC上，從此可見DC的前景仍然明朗。

除此之外、Dreamcast擁有的上網功能，可謂打破以前電視遊戲的局限，網上對戰、下載遊戲DATA等等，這新的元素加入後使到DC更多元化。而且為開拓其他市場，更有HELLO KITTY版DC發售，從此可見SEGA開始變得大眾化。最重要的就是SEGA在美國市場取得很有利的優勢，在推出當日更出現「不夠貨」的情況，而且它的賣數已超越了NINTENDO 64，從此可見，它在美國的潛力絕對不容輕視。



PlayStation形勢

轉向另一面看，PlayStation在1999年的形勢，可謂比較失色，雖然在它的機數比起DC多出數倍，但是在今年中已明顯地看出它下挫的跡象，當然它畢竟是已推出4年的遊戲機，自然會因科技日漸進步而被淘汰。

不過亦有別的原因令到他的聲勢下跌，那就是今年沒有好的遊戲供應給玩家。就像在1999年中所推出的遊戲來看，有大部份都是名作的續篇；如《FF8》、《聖劍傳說》、《Arc the Lad III》、《ALUNDRA 2》等，它們都是曾得到好評的名作遊戲續篇，可是卻沒有一隻是水準之作，就算是SCE自稱製作了四年的大作《L.O.D》又如何？到今時今日都是賣得約22萬隻。究竟為何會這樣？



最主要原因是有不少名作遊戲續篇，都是「掛羊頭賣狗肉」，只不過是「掛名」而已；它們完全不能給玩家玩續篇的感覺，以《ALUNDRA 2》為例，改了人設；改了玩法；連主角也改了，何以見得是《ALUNDRA》的續篇？至於所謂「大作」，也只不過是懂得賣弄超美麗CG MOVIE的遊戲而已，完全欠缺遊戲性，有不少玩家都被這些MOVIE騙到，從而令到機迷反感。

PlayStation 2形勢

至於他們的新主機PlayStation 2(以下簡稱PS2)，同樣以「1234」為口號來作宣傳，對日本來說這亦有話題性存在，而且它本身以容量大的DVD-ROM作媒體，除了玩遊戲外，仍能看DVD。在機能方面明顯地是比DC優勝，而且更可以對下兼容，價格還與一般DVD機差不多，這可說是PS2最大的賣點。

可是這可能只局限於日本，PS2推出當天，相信在香港不能會立即有行貨出售，那時香港的玩家就可能要買「貴價貨」，試問有幾多玩家那有這麼多錢去買…相反現在的DC價格，還只不過是約1000多元，從而可見PS2在港並不十分明朗。

但有一點是無可否認，PS2的機能非常之強，而且有不少大的遊戲生產商參入，為其製作遊戲，日後的遊戲會比現在更加高質素，這當然是機迷所渴望的東西，但遊戲生產商有足夠的技術製作有水準的遊戲嗎？這一點是令玩家最擔心的，如果10隻PS2的遊戲有8隻的水準比較差，這對遊戲生產商和玩家來說並不是一件好事，玩家會因為遊戲質素不足而不買，生產商會因為沒收入而倒閉，當然這只限於規模較細的生產商，但無論如何，遊戲始終是最重要，玩家是會因為遊戲而買機，並不是因為機能而買機。

總結

總括來說，筆者並不應為機能強就能有好遊戲，其實最主要的是遊戲本身的遊戲性，以最近的遊戲來說，PS的遊戲明顯比DC弱，將來的PS2又會如何？現在說他們的戰果可謂言之過早，相信我們要拭目以待。



暴風雨前的大預測

TEXT：時雨

想不到2000年在轉眼間就已經來到我們面前。在過去一年，遊戲機界可說是波濤「暗」湧，為什麼筆者會這樣說？回顧1999年發生的遊戲機界大事，都是以負面新聞居多——莎木、DQ7、FF9等大作的延期；圍繞着遊戲二手市場和設計專利權的法律訴訟；DATAEAST、HUMAN等老牌軟件商出現財政困難等等。不過筆者相信這只是「暴風雨前的平靜」，因為在2000年3月，PS2就會發售，到時遊戲界又會再次風起雲湧。

PS2能否成功？DC的未來又會如何

進入2000年後大家最關心的話題，應該是Dreamcast和PS2之間的「次．次世代機大戰」到底會誰勝誰負。其實有許多人已經對這個話題發表過意見，就筆者所見，兩邊陣營都有其支持者，但大家的論點似乎都略嫌片面。筆者相信，這場戰事中不會出現單方面的贏家和輸家，主要原因，是日本本土市場和海外市場在性質上有所不同，而筆者將會從這兩方面去分析。

日本市場——PS2的天下

事先聲明，筆者是SEGA的FANS，而且是中毒極深那種。但單是看表面因素，DC完全沒有在日本市場贏到PS2的理由。

在機能上，DC明顯是給PS2比了下去。PS2的心臟部份「EMOTIONAL ENGINE」，其運算速度之快，令美國也曾經想將它列入禁止出口至中國的「高科技產品」之內，這點是DC的SH4無法比擬的。讀者們可能會說：「根據現時PS2公佈了的遊戲畫面，它們的質素和DC上的沒有大差別呀！」沒錯，但大家要考慮兩點：第一，即使靜態畫面沒有大改進，當遊戲動起上來，PS2和DC的分別就會非常明顯。君不見DC的《RALLY 2》和《魔劍X》等作品都有極嚴重的拖慢情況出現嗎？以PS2的強勁實力，這些慢動作將不會復見，因此在觀感PS2仍然較優勝。第二，現時軟件商們仍未能完全掌握PS2的機能，筆者相信在半年至一年後，玩者們一眼就會看得出PS2畫面和DC畫面的分別。

PS2的另一個優勢，是其名牌效應。在日本，SONY這個品牌的認知度是SEGA望塵莫及的。在一般人的心目中，SONY不只是家喻戶曉的名牌，而且是「流行、有型、時代尖端」的代名詞；至於SEGA，大家還記得第一輯湯川專務廣告嗎？入面有一段「SEGA真是老套，PS就有型多了！」的對白！SEGA本身也明白到公司的形象不濟，但在DC推出後，SEGA在日本的形象始終無大改變。舉個例子，SEGA在12月大力催谷的音樂遊戲《SPACE CHANNEL 5》，即使在涉谷做過大型宣傳，海報、電視CM也不少，遊戲性亦屬一流，但銷量仍然是不理想。筆者相信如果這是由SONY推出，銷量一定不只現在的兩倍！又例如這個12月DC的攻勢一浪接一浪，先有《Virtua Striker 2 2000.1》，接着有《VOOT》和《烙印戰士》，月尾更有《莎木》座鎮，但這些遊戲的總銷量，都及不了PS一隻《Gran Turismo 2》！

最後而且是最重要的一個原因，是PS2有第三廠商的全力支持，尤其是「五大廠商」的態度更是明顯。其實打從PS、SS的年代，大家已經習慣了「著名作品的最新續篇一定是在PS上先推出，在SS上玩到的只是二流或過期的貨色」這種模式。在PS2推出後，這種現象應該會繼續下去。讀者只要拿PS2的發售時間表和DC的比較一下，就能得出以上結論。

其實決定遊戲主機銷量的主要因素，不在於其性能的高低，而是在於它有無吸引人購買的遊戲。當年SEGA的美版世嘉五代「GENESIS」為什麼能在美國擊敗機能比它好的超任？全因為GENESIS有最多出色的運動遊戲，而運動遊戲則是美國人最喜歡的遊戲類型；在日本N64又為什麼會敗給PS？還不是因為超大作《FF7》改在PS上推出！因為當大家知道自己玩過的那些名作會在PS2上推出續篇時，自然會帶動PS2的銷量上昇。有人可能會批評PS2預定發售的作品幾乎全是有名作的續集，了無新意。的確，續集並不等同於「有質素」，但名作續集卻會給人一種安心感，可以確實地去吸引人去購買。到了主機的銷量到達一定的數量後，再推出新類型的遊戲也不遲。

DC在日本的難題

如果要說DC比PS2優勝的地方，一定不能不提「網路功能」。SEGA作為一家遊戲機製造商，在發展網路業務上一直都是先驅者（這和她是CSK的子公司不無關係）。從MEGA-DRIVE時代，SEGA已經推出過MODEM和X-BAND，提供網上對戰和遊戲配信服務。進入互聯網時代後，SEGA更在DC內加入上網機能，用家只需插上電話線，就能輕鬆地進入互聯網世界。

但這個DC的最大賣點，卻被一些她自己不能控制的因素局限着，那就是日本的電話費用高昂。由於在日本電話是按用量收費的，如果單只是瀏覽網頁還可以，但玩網上遊戲的費用，一般沒有收入的學生玩家是負擔不來的。一天日本不改變這個收費制度，DC的網路策略仍不會成功。

海外市場——DC有利

相信大家都知道DC在歐美等地的銷量非常驚人，海外的機迷對DC的評價亦非常之高，雜誌《TIME》更選DC為「MACHINE OF THE YEAR」，擊敗其他「風頭躉」如iBook和MP3 PLAYER等。

為什麼日本和歐美市場會有這樣不同的反應？筆者想到幾個主要的原因。首先是SEGA本身在歐美的名牌效應。由於「GENESIS」當年實在是一個太過家喻戶曉的名字，而且出奇地SS的失敗又沒有影響到SEGA的聲譽，再配合出色的廣告策略，DC發售很快就成為了人們的話題。此外，美國人期待新遊戲機推出已有一段日子，而且DC同日發售的遊戲無論是質和量都比史上任何一部主機優勝，加上互聯網機能，199美金的DC如何看都是超值，不受歡迎才怪。當DC有了足夠的用家基礎後，遊戲製造商就不能完全忽視她的存在（例如本來集中火力專攻PS2的ELECTRONIC ARTS也要重新檢討其DC策略），後發的PS2要進佔DC的固有市場也會比在日本時困難得多。

至於在東南亞市場，我們不得不將「翻版」這個因素也考慮在內。筆者不知道SONY有什麼對策，但使用普通的CD-ROM和DVD-ROM作為軟件媒體，等於告訴翻版商：「來翻我的東西吧！」，為什麼SONY要冒這個險？雖然翻版的存在會推高主機的銷量，但誰不知道主機是賣一部蝕一部的？遊戲機商的主要收入來源——軟件，卻會因翻版而銷量大減，並會間接推高正版的售價，令原裝遊戲高不可攀，實際是助長了翻版的氣燄。相反，DC因為使用了獨特的GD-ROM，令到一眾翻版商無計可施，遊戲價格亦可降低。當玩家們習慣了購買原裝遊戲後，市場就會形成一個健康的氣候，結果對大家都有好處。

PS2在東南亞地區的另一隱憂，是主機的價格高昂。當DC的只是售千餘元的時候，PS2卻超過三千元的定價，難免令人卻步，這還未將奸商們的「炒價」計算在內。在八月行貨PS2推出之前，DC仍有大量時間去站穩陣腳，擴大市場佔有率，SONY的如意算盤，在海外未必能夠打得響。



36P超重量級內容！
2000年1月1日
DC PLAYERS
VOL.2
MAGAZINE
36P重量級內容！集中火力全面報道！
DC攻略認有盡有！
莎木 一章 橫須賀
D之食卓2
電腦戰機VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM
烙印戰士BERSERK 千年帝國之鷹篇 喪失花之章
DC新作睇真D！
東京巴士指南
PANZER FRONT
央華封神~央華開花之時
BIOHAZARD 2 Value Plus
SEGA GT Homologation Special
BIOHAZARD CODE：Veronica
特撮冒險活劇SUPER HERO烈傳
通信對戰LOGIC BATTLE 大雪戰
神機世界EVOLUTION 2遙遠的約定
HELLO KITTY LOVELY FRUIT PARK
PUYO PUYO DA！Featuring ELLENA system
GODZILLA GENERATIONS MAXIMUM IMPACT
© CRI 1999 Presented by AM2 of CRI

TEXT：NEMESIS-T00

莎木 一章 橫須賀





萬眾期待的DC超大作！

Dreamcast在聖誕檔期的最強作品—《莎木 一章 橫須賀》，終於趕得及在今年之內推出了。遊戲的賣點可說是那個極接近真實世界的世界，玩法亦因而包含了多種類型遊戲的元素—除了要向途人收集情報外，更會遇上不少不同類型的EVENT。而玩者亦不一定要先完成遊戲中所有「工作」，玩者可以在遊戲中的世界四處遊覽(遊蕩？)，更可以到遊戲機中心打機，當中包括當年(1986年，即故事發生的時代)SEGA的名作！各位絕對不容錯過！

■只有玲莎花(故事的女主角)一人的OPENING

一切便由這裏開始

1986年11月29日，位於橫須賀的芭月武館突然被一群神秘男子襲擊。其中一個身穿中國服飾、被稱為「藍帝」的男子以幻之拳法力壓芭月流柔術的傳人—芭月巖，並要求巖交出「鏡」，但遭巖拒絕。巖的兒子—涼欲幫助父親但亦被「藍帝」打敗，「藍帝」於是利用涼的性命威脅巖，終於令巖就範。然後「藍帝」便向巖問了一條奇怪的問題：

「記得趙孫明嗎……」

他們的對話使涼大為吃驚，原來他的父親似乎曾在一個叫盂村的地方殺死一個名叫趙孫明的人，之後「藍帝」一擊把巖打至倒地。當「藍帝」得到「鏡」後便和部下們離開，而奄奄一息的巖則在涼的懷中死去。

究竟那「鏡」有甚麼秘密？

「藍帝」的真正身份究竟是甚麼？

巖殺趙孫明究竟是甚麼回事？

為了解開一切的謎團及復仇，涼的旅程由此展開。


■武館招牌被拆掉



■「藍帝」以涼的性命要脅巖


■「鏡」最後被奪去

■這是巖的遺言

一章主要人物介紹



芭月涼

本故事的主角。母親在年幼時已經死去，在父親—巖的嚴格教導下，涼在不斷的修練下長大，因此盡得父親的真傳。在涼18歲生日那天，父親被「藍帝」殺害，為了復仇而去了中國。

蒼龍（藍帝）

雖然在遊戲中這個人好像叫「藍帝」，但似乎蒼龍才是他的本名。他使用著涼不認識的幻之拳法，而且無論力量或速度也非常厲害。為了奪取芭月巖手上刻有龍的「鏡」，他去了日本挑戰巖，結果不但取了「鏡」，更將巖殺害。而他們二人似乎有著不為人知的過去。



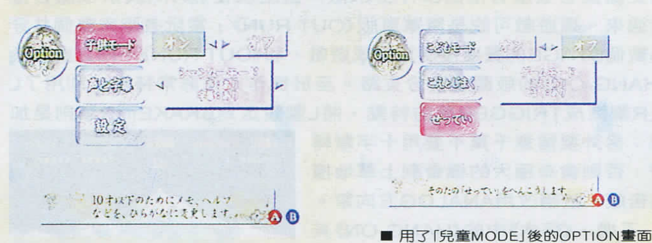
原崎望

芭月涼的同班同學兼青梅竹馬的朋友，從加拿大回國的少女，而父母則住在加拿大。現時她正和經營花店的祖母一同居住，偶然會幫助祖母打理花店。

非常有用的設定畫面

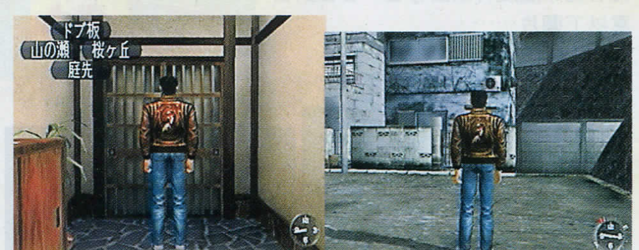
可能由於遊戲要接近現實生活的關係，遊戲中的對白字幕只會在SKIP對白時才會出現，而且某些場合的對白是不能SKIP(例如蒼龍殺芭月巖那段片段)即等於沒有字幕。但這其實有解決方法，方法是在遊戲開始前OPTION畫面或遊戲中的設定畫面(只會在芭月涼的房間出現)中將「聲音與字幕」一項由「莎木MODE(シェンムーモード)」改為「GAME MODE(ゲームモード)」，便可令字幕必定出現(其餘兩個MODE則是代表只有字幕或只有配音)。除此之外，遊戲更設有一個「兒童MODE(子供モード)」，使用後(將CURSOR移向オン)遊戲中所有的漢字(日文中的中文字)會變回平假名或片假名(即只有日文字母)。對日本的十歲以下兒童來說的確十分有用，但對完全不懂日文的玩者來說反而無用武之地了，因為不能以漢字估計意思。另外一種較為有用的設定是AREA JUMP(エリアジャンプ)，使用後當離開

特定的地方(例如芭月家母屋的正門)時便可選擇要去那個地區，選擇後便會立刻去到那個地區(但會消耗時間)，這樣便無需時常因找地區的位置而迷路(因為《莎木》的世界實在很大)。



■ 通常的OPTION畫面

■ 用了「兒童MODE」後的OPTION畫面



■ AREA JUMP是需要時間的「瞬間轉移」

遊戲的流程

「莎木」的世界和現實世界同樣有時間存在，當然《莎木》的世界的時間會比現實世界的時間短(《莎木》的一小時約等於現實世界的數分鐘)，所以無須怕難以打發時間。時間當然不會沒有用途，除了因為店鋪有營業時間外，連某些人物的出沒地點也會受影響(因他們也要生活)，當然不可忘記EVENT只會在指定的時間內出現(不論是否QTE)。另外一點要留意的是芭月涼的生活是十分有規律，每天必定會在8時30分起床，必定在20時以後才能回家睡覺，而如果涼在23時30分時仍未回家便會強制回家睡覺(睡覺之前可以SAVE)。然後便開始另一天的生活。



■ 夠鐘了，回家吧。



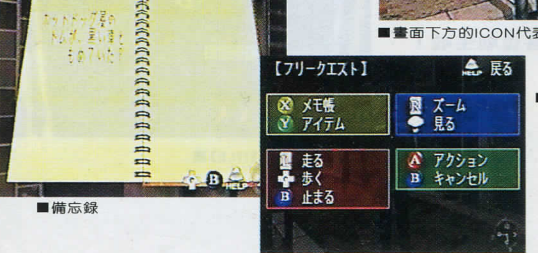
■ 在不同時間，角色的出現的地點也會不同

兩種極有用的機能—備忘錄與HELP

每當涼作出某些重要決定或得到重要的情報後，他便會把它們寫在他隨身攜帶的備忘錄中(此時會有ICON顯示)，玩者可隨時選「メモ帳」這一項或按X掣重看這些重要情報。至於HELP的啟動方法是在遊戲中按START掣，作用是提示各種場合所用的操作方法，由於遊戲中不同場合的操作方法也是不同的(但絕不複雜)，所以HELP實在非常有用。



■ 畫面下方的ICON代表已寫下新資料



■ 備忘錄

■ HELP

遊戲的構成

《莎木》這遊戲主要分為四種模式，分別是FREE QUEST、QTE、FREE BATTLE及VIEW MODE，由於VIEW MODE根本不需任何操作(因為只不過是一段鏡頭多變及不能SKIP對白的EVENT片段)的關係，所以我會集中介紹其餘三個模式。

FREE QUEST

這是遊戲中最常見的模式，在這模式中玩者可以自由地在鎮上移動，和別人談話以收集情報及解開謎團，並可令故事繼續進行。至於操作方法除了十分簡單外，更可以以HELP機能查看。



■ 當出現A的ICON時按A便可開始對話或開門

QTE (QUICK TIMER VENT)

和VIEW MODE一樣，這亦是遊戲中其中一種EVENT，玩者需依照畫面的指示按相應的掣(不一定是X、Y、B、A，有可能是方向掣)。方法雖然不算困難，但輸入指令的時間並不算長，所以難度不低。QTE另一個特點是指令輸入失敗時會影響下一個動作也會受影響(當然是負面的)，故此必須好好練習。



■ 接球是其中一種QTE



■ 有時打架亦是QTE的一種



■ 勝利了



■ 失敗了。但可立即重玩

FREE BATTLE

這可說是格鬥模式，和QTE及VIEW MODE一樣是EVENT的一種，玩者控制著涼以他的芭月流柔術將敵人打敗。不過這模式中涼不一定只面對一個敵人，很多時要以寡敵眾。至於操作方法，可能因為《莎木》的製作人鈴木裕是《VIRTUA FIGHTER》的生父的關係，所以十分似曾相識，甚至比《VF》更簡單。至於所謂的芭月流柔術，其實包含了部份八極拳(《VF》的結城晶所用的拳法)的招式，所以涼除了懂得使用裡門頂肘外，更可學會崩擊雲身雙虎掌等結城晶的著名招式！至於出招指令可以在SYSTEM WINDOW中(按Y掣便可開啟)的「全技卷物」中看到。



■ 左下角的綠色珠便是體力計

■ 全漢字的招表(連指令也是漢字)



謀殺時間的良方

這可說是《莎木》最有趣的地方，遊戲中除了所有找尋「藍帝」的「工作」外，遊戲中準備了很多有趣的迷你遊戲或其他不影響故事的EVENT，讓各位空閒時可以去消磨遊戲中的時間。而初期會出現的迷你遊戲或事件主要有以下7種。

餵貓（地點：山之瀨稻荷神社）

當芭月涼在遊戲開始後經過此地時，他除了會從三島惠(めぐみ)口中得知一輛懷疑是藍帝的車輛的情報外，更會得知她和朋友們救了一隻母親被該車撞死的小貓並把牠留在神社，以後涼便可買食物餵牠。食物可在櫻丘中的阿部商店中買到，買東西的方法是走近該商品附近按緊R掣再按ANALOG方向掣移動視點，成功的話視點便會鎖定在某件物件上，之後可再按十字掣改變目標(如果鎖錯目標)，確起沒有錯誤便可按A掣把它拿起(這方法可用作調查或拾起其他物件)。最後按左選「買う」，便可買了它。不過要留意一點，小貓只會吃莎木系列以外的食物，總之食物的牌子不是莎木(シェンムー)便可用作餵貓。


■她便是三島惠




■涼可在這　取魚干(煮干田)餵貓


■這樣便算鎖定目標了

遊戲機中心 YOU（ゲームセンターYOU）

之前已提及遊戲中是有遊戲機中心存在，所以各位不妨在空閒時去這間位於溝板(ドブ板)的遊戲機中心打發時間(當然要收費，每局100日圓)。這　一共有六部遊戲機(即六種迷你遊戲)，而其中兩部正是當年SEGA的名作—《SPACE HARRIER》及《HANG-ON》！

SPACE HARRIER

這是如假包換的《SPACE HARRIER》(中文名是火龍或太空哈利)，除了需用錢及不能設定難度等東西外，遊戲和數年前推出的SATURN版沒有分別。玩法依然是避開障礙物後發炮攻擊敵人，而在Dreamcast上玩此遊戲最大的特點在於可以用ANALOG方向掣代替十字掣控制人物。

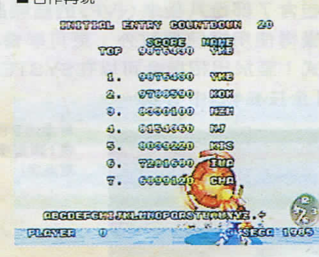





■名作再現



■絕對的完全移植



■竟然連簽名也可以

HANG-ON

同樣是完全移植的《HANG-ON》，和《SPACE HARRIER》最大不同之處是它並沒有推出SATURN版，直至現在《莎木》終於以讓它復活過來。這遊戲可說是電單車版《OUT RUN》，當玩者跑完整個共分為數個STAGE的賽道後便算完成遊戲，和《OUT RUN》不同之處在於《HANG-ON》的版圖沒有分支路。至於操作方法非常特別，利用了L及R掣造成TRIGGER狀的特點，將L掣設定為BRAKE而R掣則是加速；另外要留意千萬不要用十字掣轉彎，否則會有極大的機會剷上草地撞廣告版，故請改用ANALOG方向掣。

不過，《莎木》中的《HANG-ON》其實有點原版沒有東西存在，各位請留意以下圖片……



■這是用十字掣轉彎的下場！


■同樣令人懷念的作品





■留意右方！點解會有SHENMUE(莎木)廣告板？

■簽名時只需使用L及R掣

QTE TITLE

一個比較有益身心的迷你遊戲，因為這遊戲是用作練習QTE的操作方法，各位只需依照畫面顯示按相應的掣便可。十分簡單的遊戲。


■難度不高，但絕對有益身心

EXCITE QTE2

同樣是用作練習QTE的操作方法的迷你遊戲，不過既然名叫EXCITE，難度可想而知。和《QTE TITLE》不同，這遊戲使用的掣是X、Y、A、B和十字掣，而每一次輸入指令時是會顯示出剩餘的時間。還有一點，遊戲的難度是會隨著玩者的成功的次數提升的(初時是BEGINNER，可以提升至EXPERT)，各位執生啦！



■難度比《QTE TITLE》高



■ 若MISS，涼便會現出這種表情

■ 若果分數破紀錄，涼便會顯得十分高興

DARTS 7

除了電視遊戲外，這　還有一個擲飛鏢遊戲《DARTS 7》。玩法是以方向掣（任何一種）移動涼的手來瞄準，然後按A掣擲出去，分數方面當然是愈接近紅心愈高。每局共有五支飛鏢，當玩者可以取得120分時便可進入下一版。



■絕對考驗各位眼界的遊戲

JUKEBOX（ジュークボックス）

意思是自動唱片點唱機，那的JUKEBOX有10首歌曲任君選擇，每點一首歌同樣是100日圓。10首歌曲當中，有六首是《莎木》的BGM，其餘四首則是來自《HANG-ON》、《SPACE HARRIER》、《OUT RUN》及《AFTER BURNER》（如沒記錯，它好像是在1987年推出……）！



■嘩！《FINAL TAKE OFF》（《AFTER BURNER》的第一首BGM）呀！

讓《莎木》人物做各位的WALLPAPER吧！

當將某些遊戲放入電腦，是會有點有趣東西出現，《莎木》正是這類遊戲。若將《莎木 一章 橫須賀》Disc 1～Disc 3中任何一隻GD放入電腦後，便會找到一個Omake資料夾，內有六幅《莎木》的圖片，各位可把它們改為自己的WALLPAPER。圖片不但漂亮，而且每隻GD所收錄的圖片是不同的，所以各位可以看完全部圖片才決定用那一幅。

以下便是 Omake 的部份圖片

Disc 1



■ 3men

■ 5AMERICANS

■ Chai



■ Shen1024

Disc 2



■ Ryou

■ Megumi



■ Nozomi2

■ Nozomi



■ Ryou2

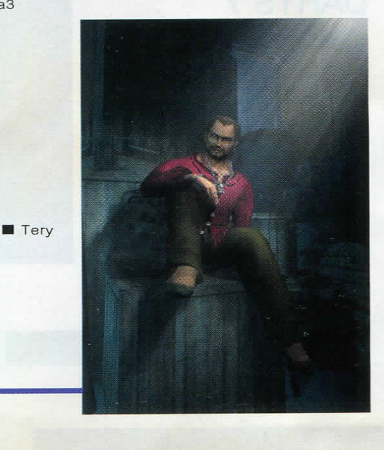
Disc 3


■Shenhua


■Shenhua2


■Shenhua3


■Souryu


■ Tery

內容詳盡得嚇人的上網碟！

《莎木 一章》的第四隻GD—《莎木PASSPORT》是用作上網用的，只要準備一張有《莎木》的SAVE DATA的VMS，再選PASSPORT（パスポート）的ICON，便可進入《莎木PASSPORT》的世界。其內容除了有各種遊戲的提示外，更有大量有趣的資料，現在便為大家介紹一下其中一部份的內容吧！



莎木WORLD（シェンムーワールド）

全技卷物

內容和正式遊戲分別不大，不過在這 可以看到所有已學懂的招式的資料及來源。相信各位應該會很有興趣知道芭月流柔術為何會有八極拳的招式吧，但可惜並沒有作出詳細交代。

■ 十分詳盡的資料

PLACE

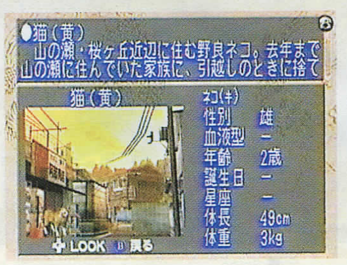
這 可看到遊戲中已去過的城市的地圖，並且可以看所有去過的店舖或民居的資料。



■ 地圖是十分有用的東西

PROFILE

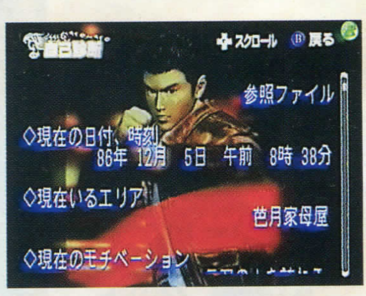
這 則是觀看所有暫時已登場角色的資料，由於《莎木》的世界和真實世界相似的關係，角色的數目非常之多。更令人感到震驚的竟然連非人類角色也有非常詳盡的資料！



■ 貓都有咁多資料？

自己診斷

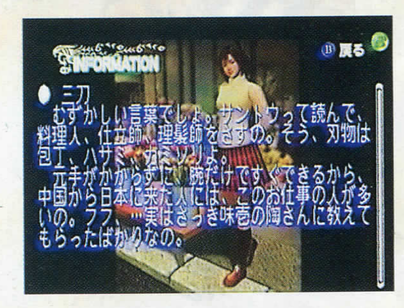
這 可看到玩者的遊玩資料，除了有遊戲的總時間外，SAVE的次數、HELP的使用次數、QTE的成功次數等等也有極詳細的資料。



■ 嘩！駛唔駛咁多資料

望之傳言板

在這裏，原崎望會提供遊戲的提示。



■ 重要提示之一——三刀的意思

TEXT：對B.O.W.用B.O.W.NEMESIS-T00



名作重現 Dreamcast！

《BIO HAZARD CODE：Veronica》不能如期推出，可能因為廠方有意「補鑊」，竟將《BIO HAZARD 2》火速移植Dreamcast。價錢不但便宜，而且更附送了《BIO HAZARD CODE：Veronica》的體驗版！加上《BH 2》是已推出的三集《BH》中最易玩的一集，絕對適合各位有DC的《BH》FANS。

PS	
製造商：CAPCOM 售價：4800日圓	
發售日：發售中(12月22日)	
容量：GD-ROM×2 記憶：8 BLOCKS	
1P／AVG／MEM／對應震動PACK／對應VGA BOX	

遊戲流程

《BIO HAZARD 2》的遊戲流程和另外兩集很不同，玩者可自由選擇先玩哪一位角色的故事(表關)。完成後並不代表已完成遊戲，因玩者會得到另一位角色的 關SAVE，完成了 關後才算完成整個遊戲。而 關的敵人和道具位置均和表關不同，耐玩程度因而提高，可說是一個十分成功的設計。

畫面大比併

既然《BIO HAZARD 2》是PS的作品，那麼移植至機能更強的DC後，畫面質素當然會有所提升。究竟兩者會有多大分別呢？以下我會作一個比較。

CG片段



■ PS版



■ DC版

遊戲畫面



■ PS版





■ DC版

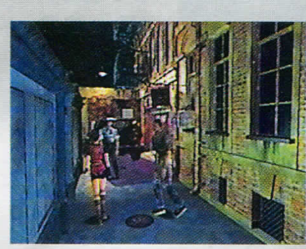
以上便是兩個版本的CG片段及遊戲畫面。驟眼望去，它們好像分別不大，但其實是有一定分別。在CG片段方面，DC版的質素雖然和PS版差不多，但DC版是使用全個畫面顯示的，而PS版在畫面的頂端和底部也有一條黑邊。至於遊戲畫面，DC版和快將推出的N64版一樣沒有增加角色的多邊形數量，純粹以機能造出比PS版有更高的解象度及顏色更鮮艷畫面。

主要模式介紹



■在NORMAL時，這 有一隻喪屍

遊戲的主要模式和在去年8月在PS上推出的《BIO HAZARD 2 DUAL SHOCK VERSION》一樣，同樣是分為ORIGINAL GAME及ARRANGE GAME兩種模式。他們之間的分別在於前者的難度和在1月推出的日本版《BIO HAZARD 2》是一樣的，並同樣分為EASY及NORMAL兩種難度。後者在難度方面卻有點不同，ROOKIE除了像EASY般在開始時已有120發手槍子彈外，更可立刻使用無彈數限制的半自動手槍、格靈式機關鎗及火箭發射器這三種隱藏武器(EASY則一定不能使用)！EXPERT的難度設定和海外版(即《RESIDENT EVIL 2》)一樣地高，敵人的數目比NORMAL更多，他們耐久力亦較高，部份道具的數量會較少，更麻煩的是只能使用手動瞄準！故必須小心應付。



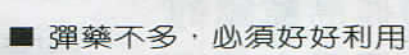
■EXPERT時，這 卻有兩隻喪屍

迷你遊戲介紹

The 4th Survivor（第四之生存者）：

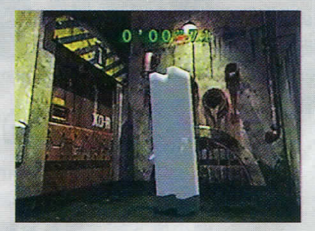
主角是當日UMBRELLA派出去搶奪G-Virus的特殊部隊成員之一，他甦醒過來時發覺部隊只有他一人生還，於是便利用身上餘下的裝備逃至警署天台和大隊會合。這遊戲的麻煩之處在於在途中是不會有道具出現，而且在警署中只有部份門可以使用，換句話說即沒有捷徑。故此勝負的關鍵在於如何節約用彈來對付後期的敵人。





■ 彈藥不多，必須好好利用

The TO-FU Survivor（豆腐之生存者）：



■ 我是一塊豆腐

相信各位《BH》FANS該不會對它感到陌生，它的故事設定和第四之生存者一樣，不過主角變成了一「塊」會行會走的「豆腐」。裝備只有一把求生刀，兩株綠色藥草和一株藍色藥草。難度實在高得嚇人！

SPECIAL 有幾特別

這個SPECIAL模式可說是集合了PS版及電腦版的特點，因這收錄了PS版三個著名迷你遊戲，更是無需達成任何條件便可玩，非常不錯。GALLERY則可像電腦版般看到《BIO HAZARD 2》的原畫、CG片段及3 D MODEL等等。







■這是GALLERY中部份圖片

Extreme Battle：

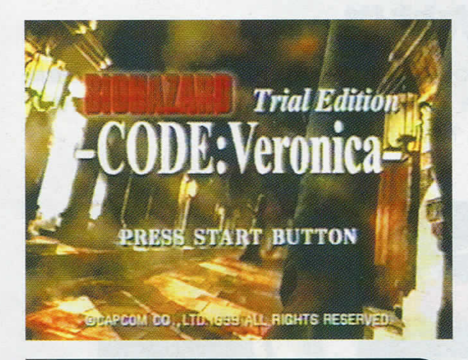
■可選用CHRIS



《BIO HAZARD 2 DUAL SHOCK VERSION》中追加的新遊戲。和以上兩個迷你遊戲不同，遊戲中途是會有道具出現，而且那些道具是包括色帶在內(即可以SAVE)，但這亦表示遊戲的會比較長。遊戲目的亦不是只有打喪屍，在遊戲後段更需在警署內找出炸彈。遊戲另一個特點是可以選擇角色，除了可用LEON、CLAIRE及ADA外，更可選用前作主角CHRIS！

TEXT：NEMESIS-T00

BIO HAZARD CODE：Veronica體驗版 體驗版攻略




DC
製造商：CAPCOM
售價：非賣品（隨《BIO HAZARD 2 Value Plus》附送）
發售日：發售中容量：GD-ROM
1P／對應震動PACK／對應VGA BOX

序幕

美國中西部的小鎮Raccoon市因為受到T病毒（T-Virus）——一種由國際企業UMBRELLA所製造的細菌兵器——的散播而被毀滅，前去找尋兄長Chris的Claire Redfield雖和新上任的警官Leon S. Kennedy一同逃出Raccoon市，但這只不過是新的事件的序幕而已……

攻略開始

新的逃亡之旅

在《BH 2》故事的三個月後，Claire去了UMBRELLA的研究所意圖找尋Chris，結果失手被擒，淪為UMBRELLA的孤島監獄的階下囚。當Claire甦醒過來時，電燈突然熄掉，並有一個受了傷的男子走過來。Claire便立即裝備打火機照明，他原來是當日將Claire制服的黑人！不過他竟然放走Claire，原來監獄被一班來歷不明的特殊部隊毀滅，所以便讓Claire離開。由於Claire找不到止血劑去救那人，於是她取了手槍子彈、求生刀及綠色藥草後便離開牢房。



■Claire正是被他制服
■他現在卻放走Claire

喪屍？生化兵器？

在牢獄的通道上，Claire再找到手槍子彈。牢獄外面的是一個墳場，當她進入墳場時貨車突然爆炸，變了喪屍的司機爬了出來向她走近。與此同時，墳墓內的屍體亦變了喪屍將Claire包圍！Claire只有立即裝備求生刀強行突破，最後總算逃出了他們的魔掌。


■Claire被包圍

謎之少年—Steve

離開墳場後，突然有人用機鎗向Claire開火，Claire於是立即拾起地上的手槍還擊，三鎗後終於令那人停手。這位名叫Steve的少年表示自己也是這的囚犯，他透露這個島有一個飛機場可以用作逃走後便走了。


■來歷不明的少年—Steve Burnside

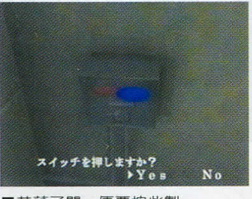
雙鎗登場

經那 唯一可以使用的門，Claire到了一座營房附近。而營房 已充滿著喪屍，故應小心選擇向那一隻攻擊。取了木架上的子彈後便可經另一扇門進入睡房及浴室，窗附近的木架上有手槍子彈可取。取了它後窗外的喪屍突然撲入來，殺了他後便可取他身上的雙鎗「Calico M-100P」，她便立刻裝備以對付餘下的喪屍，之後她便到浴室取手槍子彈然後離開營房。


■雙鎗客Claire

令人頭痛的機關

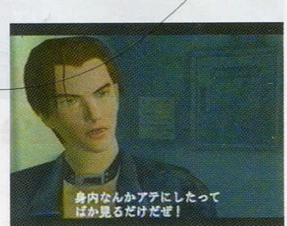
離開營房後，Claire從另一扇門進入另一條通道，擺脱或殺掉這 三具喪屍後便進入一間小屋。這 設有金屬探測器，如果不將所有金屬製造的道具放進保安箱（セキュリティBOX）中，通道的大閘便會落下，令她不能到小屋的另一邊。小屋的另一邊是一個工場，這 雖可找到火炎彈及急救噴霧，但它們是金屬製品，故此不可帶它們離開。於是她進入這 另一間房間。



■若落了閘，便要按此掣

再遇謎之少年

這是用作監視囚犯的房間，Claire在這再遇上Steve，他發現Chris正被UMBRELLA的人監視。Claire當然立即通知Leon，但Steve似乎認為Claire的想法行不通，更說親人是不可信之後便離開了。由於這 的門是打不開，於是便將屋外的大閘的電子鎖解除，並取了抽屜中的「鷹之紋章（注意，它是金屬製造）」後便離開這個房間。



■Steve似乎不相信親人

特殊合金—TG-01

離開工場後（別忘掉取回武器），外面的大閘終於可以打開，但大閘內原來有兩隻喪屍，刑場內喪屍亦衝出來，一場大戰在所難免。清場後Claire便可在大閘內取得滅火筒，而刑場內則可找到南京錠之鍵。下一步是回到墳場將貨車附近的火救熄，便可取得一個金屬箱。把它打開後找到一塊特殊合金TG-01，它是可以避過金屬探測器的深測。之後便可把它帶回工場，留意在營房附近的鐵門是可用南京錠之鍵打開，這樣便可造出一條捷徑以避開喪屍犬。回到工場後，Claire先將圖中的機器開動，然後把鷹之紋章及TG-01分別放在左方及右方，便可以以TG-01造出另一個鷹之紋章。不過同時窗外的喪屍亦進入了工場，她只有逃至入口附近的保安箱取回武器後便離開了工場。


■斷頭台？



■金屬箱的開關掣在這
■複製中

被破壞的橋樑

在Claire和Steve相遇的地點中，有一扇門是用鷹之紋章打開，她現在便可用那複製品開門。這 的橋已被破壞，她只有用側面未受破壞的部份去橋的另一邊；橋的另一邊可找到綠色藥草及手槍子彈，而橋上的鐵箱是可以推動的，那麼只要把它推至圖中的位置後便可製造出一條通往樓梯的新道路。


■鐵箱要推成這樣

分差路

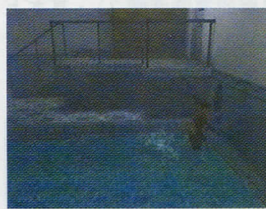
上完樓梯後，Claire到了一個分差路，她決定先到右邊探險。右邊的道路是通往另一座房屋，但那 有數隻喪屍犬，故必須想辦法對付牠們。


■小心惡犬

調查繼續

進入那房屋後，Claire首先在公眾電話中找到弩之箭（ボウガンノ矢）及紅色藥草，然後便進入了左邊的房間。這是一個更衣室，雖然 面有不少喪屍，但其中兩個衣櫃內是可以找到弩之箭，總算物有所值。更衣室盡頭的門可通往浴場及桑拿房，那 只有兩隻喪屍，加上地形較廣闊，要擺脫他們並不是不可能。之後Claire便要進入水池把水管活門關閉，便可在水龍頭附近的位置找到一條鎖匙。

回到大堂後，Claire今次去了中央的房間，殺掉所有喪屍後便可取綠色藥草及弩之箭。房間盡頭有一個上了鎖的鐵櫃，剛才到手的鎖匙便是用作開啟這鐵櫃， 面有一份弩用的火藥箭。之後Claire便經樓梯去了上層的房間探險。


■水的流動十分逼真

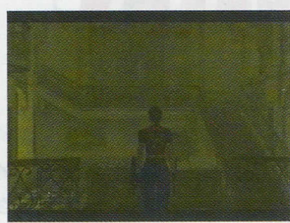
危機四伏的生化實驗室

這個房間是生物實驗室的入口，Claire終於在這 找到了弩（ボウガン），而桌面雖然有一份關於實驗室的密碼鎖的MEMO，但當時實驗室的空氣異常，Claire根本沒有辦法解除密碼。故此Claire只有離去，但此時這間房屋因探測到發生生化危機而落下防疫閘；她雖然成功回到大堂，但卻因而無法回到上層。她只有離開這座房屋。


■剛好趕得及

新的舞台

分差路的另一方是一條通往一座古老大屋的道路，進入並越過那個有數隻喪屍犬的庭園後，便可進入這座古老大屋。


■新的舞台

調查再度展開

在大堂中，初時只有洗手間可以進入，那 雖然可以取得急救噴霧，但會有數隻蝙蝠恭候大駕。之後Claire便走上樓梯去了右方的書房，這 終於可以找到真正的異次元箱，她便把用途不大的道具放入箱中。書房中除了可找到手槍子彈外，推開木櫃後更可找到一張UMBRELLA社員的ID CARD，而房中另一扇門則上鎖暫時不能使用。



■ID CARD背後可找到其編號

謎之黃金雙鎗—Gold Luger

回到大堂後，Claire將ID CARD的編號輸入電腦，成功將大堂中另一扇門的電子鎖解除。這條通道只有盡頭的房間可以進入，這房間中可以找到遊戲中另一對雙鎗—Gold Luger，但很奇怪，它們是沒有裝上子彈的。



■美麗的武器，可惜沒子彈

危險的敵人—Alfred Ashford

當Claire再回到大堂時，突然被人以狙擊鎗襲擊，這個人正是這個孤島基地的司令官—Alfred Ashford。由於基地在Claire入獄後立刻被襲擊，於是Alfred便以狙擊鎗逼Claire說她是否和這班人有關，但她卻完全不明白Alfred的意思，Alfred只有離去。



■千萬不要輕視這「二世祖」

謎之新敵人出現

Claire回到書房後，便把Gold Luger裝在那鎖了的門上，結果成功把它打開。這門到往另一個書房，這房間內有一座古董鐘，而桌上MEMO所寫的是取得PASSWORD的方法。方法非常簡單，首先開動電腦，然後走到古董鐘按照那MEMO的指示按左或右掣（鐘的左或右掣），便可知道PASSWORD的答案。但要留意當知道了任何一個號碼後，不要選RESET（リセッド），繼續輸入 餘下的指令，得到的答案才會是正確的。而第一及第四個號碼是輸入多於一個指令，那麼只需以最後一個指令為準（例如「右右右」中，第三個「右」便是答案），總之當知道了PASSWORD後用電腦輸入它。成功後便會有一條秘道出現，同時一隻神秘的怪物便會闖進來襲擊Claire，但Claire根本無須和牠戰鬥，直接以秘道逃走便可。


■Gold Luger的唯一用法

■PASSWORD輸入成功

■新敵人出現，但可以不理牠

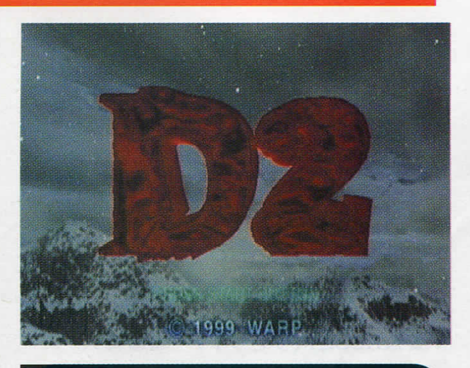
後記

原來這秘道是通往另一座古堡，究竟那會有甚麼等待著Claire呢？不知道，因這體驗版的故事到此為止了，一切的謎似乎要留待《BIO HAZARD CODE：Veronica》正式推出後才會有答案。



Text by 阜林三郎

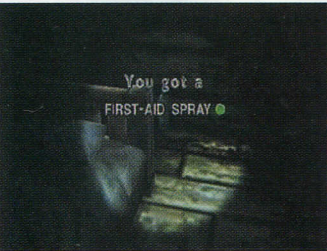
Disc 1完全解說



DC 製造商：WARP 售價：6800日圓
發售日：發售中(12月23日)
容量：GD-ROM x 4 記憶：9 Blocks
ARPG / MEM / 對應VGA Box / 對應震動Pack

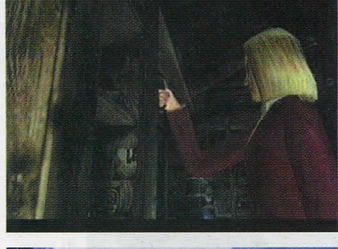
雪地求生術 1——移動

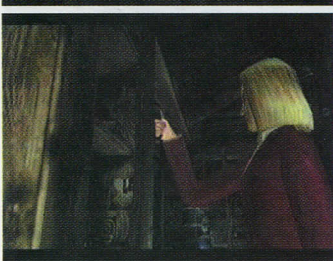
不需要移動的話怎稱得上ARPG(笑)？而在《D2》中主要有三種完全不同的移動方法，分別是室內、室外及乘坐電動雪橇，三者的操作大有不同，而熟習雪橇的操作在往後更是攻略的其中一環，不可忽視。



室內移動時操作

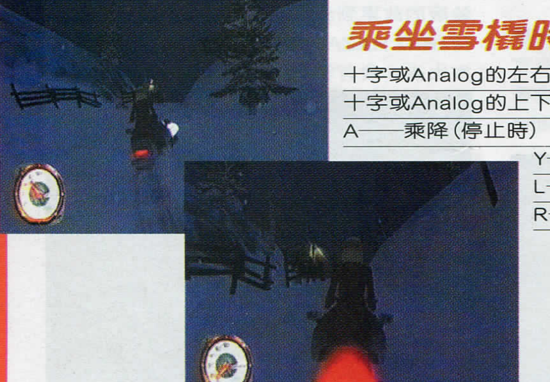
十字或Analog的上——前進、開門
十字或Analog的左(右)——向左(右)轉、選擇目標
十字或Analog的下——後退
A——對物件調查、對話、取得物件、開門、確認
B——退出道具欄、武器欄、副畫面
Y——按實進入主觀視點，利用十字或Analog活動
L——打開道具欄，利用L、十字或Analog選擇，A確認
R——打開武器欄，利用R、十字或Analog選擇，A確認





室外移動時操作

十字或Analog的上——前進(Analog可調節速度)
十字或Analog的左(右)——向左(右)轉
十字或Analog的下——後退，按實轉身
其他與室內時相同



乘坐雪橇時操作

十字或Analog的左右——轉向
十字或Analog的上下——移動重心
A——乘降(停止時)
Y——後退
L——剎掣
R——加速

雪地求生術 2——殺敵

除了各式各樣的event外，遊戲中大部分時間，都是處於隨時遇上怪物的冰天雪地外。因此懂得擊倒那些怪物的方法或當中的技巧，就成了在這個冰天雪地最重要的生存條件(不是如何在這種裝束下保暖嗎？)。而要有效地打倒怪物，除了是懂得如何操作戰鬥畫面外，還有兩個需要懂得的知識：1.手上武器的攻擊力、2.敵人的弱點。

操作戰鬥畫面

十字或Analog——移動準星
A——開火
Y——手動上彈
X或B——轉身(出現指示時)
L——打開道具欄
R——打開武器欄







畫面解析

1.敵人體力——首領級敵人才出現的體力顯示
2.轉身顯示——表示該方向有敵人存在，箭頭閃動時指會受到該方向來的攻擊
3.HP——顯示羅拉的體力
4.武器——顯示使用中的武器及彈數
5.準星——手槍所能攻擊的範圍，當瞄準到弱點時會轉為紅色

武器攻擊力

雖然羅拉所持的是手槍或手榴彈對付敵人，不過其攻擊力不是一成不變，而是會隨著Level提升的(據某人說是羅拉的鎗法隨Level增強，更易殺敵云云……那麼手榴彈該是投擲的準確度吧？)，基本上是每個Level增加約6～10%的攻擊力。

攻擊力與Level關係圖

武器	攻擊力(Level 1)	攻擊力(Level 30)
Sub Machine Gun	7	21
Sub Machine Gun(+)	15	45
Shot Gun	150	600
Hand Gun	25	75
Grenade	150	600

敵人的弱點

基本上留意一下一般怪物的樣貌，都不難找出牠們共同的特徵——有一隻大眼，而那隻眼正前牠們的弱點所在。擊中的時候除了讓牠們重創外，還會令牠們停止攻擊一段時間。至於首領會有各自的弱點存在，在攻略時將會提及。

雪地求生術 3——保命

在戰鬥時難免會受傷，而受傷後不加以處理的話，再強的角色也會有被打垮的一天，所以回復也是一個不可缺少的部分。在遊戲中羅拉有四種方法回復體力，而每種方法都有其特徵及要點。



1.睡眠——利用小屋內的床進行休息，最簡單及有效的回復手段，不過有地域限制。
2.急救噴霧——某系列AVG常用的回復方法，在《D2》中噴霧共有紅、黃及綠三款，分別回復100、50及20點HP。由於是中途拾獲，實際數量並不很多。
3.肉——打獵成功的話會得到肉，利用燒烤爐(Portable Cooker)煮熟來吃，回復30點HP，至於數量則視乎獵物的數目、種類及閣下是否喜歡殺生……
4.Level Up——每當Level Up的時候，HP會自動回復至上限，由於升Level需要經驗值，而經驗值是來自打怪物，而打怪物又會受傷，加上Level 30是上限，所以效率並不是很好……

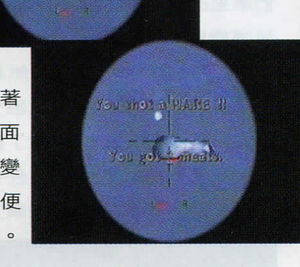
其實還有第5種回復HP的方法，不過那一種只限於某種情況下使用，加上該情況不在今次攻略的範圍內，所以……到時再提。

雪地求生術4——打獵

之前提及過其中一種回復HP的方法是吃肉，那麼肉是從何而來？在這種荒山野嶺當然不會是買的了，而是拿著來福槍打獵得來。遊戲中會出現四種可獵殺當獲得肉的動物，包括最初練習時出現的兔子(Hare)、松雞(Grouse)、馴鹿(Caribu)及駝鹿(Moose)，而獲得的肉量會根據不同的動物而有所分別。



動物	肉量
兔子	2
松雞	1
馴鹿	3
駝鹿	4



打獵方法

首先當然是發現有可獵的動物啦！跟著便可打開道具欄使用來福槍(Rifle)，畫面便會變成瞄準器的畫面，可以用LR鈕變焦。瞄準了獵物而牠又沒有移動的話，便可按下A鈕，砰一聲牠便應聲倒地，得手。



Disc 1 故事攻略

異變



當羅拉醒來的時候，發現自己睡在一間小屋的木床上。而不遠處的火爐邊，正坐著一名黑人的女子。那女子發現羅拉醒來之後，主動地跟她說起話來，這女子名叫金芭莉霍斯(Kimberly Fox)，飛機墜毀後羅拉不知憑著什麼力量來到小屋前倒下，跟著這8天羅拉便一直都不省人事。看來羅拉對飛機上發生的事都忘記了，相信是意外關係失憶吧。算了吧，反正命已撿回來了，現在最重要的是找到方法離開這片終年積雪的地方。

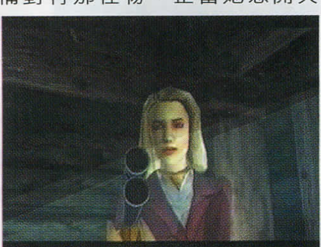
當金芭莉倒了一杯熱咖啡給羅拉時，突然小屋的門發出了巨響，跟著一名男子出現在她們的眼前，正是其中一名劫機的恐佈份子萊利(Larry)。他慢慢的步進屋子，而身體好像被一些東西控制的不斷扭曲，非常痛苦的樣子，口裡發出一陣陣古怪的呼吸聲及呻吟聲。金芭莉感到他來意不善，怎料此時他的身體爆出了些像蜘蛛腳之類的組織，腹部更爆出了如一朵花般的怪物出來！二人頓時不知所措，就連拿著鎗的金芭莉也一直不敢開火。而那怪物從身體伸出了一條長長的觸手，沿著金芭莉的腿繞上去，她害怕得不懂得反抗，任由對方魚肉……







羅拉見狀感到呆著不是辦法，而且發現床邊有一柄來福槍，於是便拿起來準備對付那怪物。正當她想開火時，忽然聽到一聲「砰！」，跟著數下槍聲，那怪物放開了金芭莉，看來是受傷想逃走，同時一名黑人男子拿著獵槍進來，繼續追打怪物，不過還是給牠逃脫了。怪物逃走後，那黑人確認兩人是否沒事，他叫柏加積遜(Parker Jackson)，亦是那飛機的其中一位乘客。當他走近金芭莉看她是否受傷時，相信是她驚魂未定的關係，惡言相向的要柏加滾出去。不論柏加如何解釋，金芭莉仍堅持要他離開，柏加無計可施之下唯有離開小屋。臨走之前，他告知了二人如何靠血的顏色去分辨眼前的是人還是怪物。不過半途的話，的確誰也不敢貿然開槍……





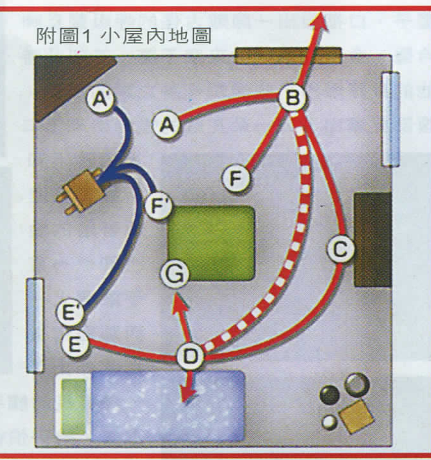


金芭莉平靜下來之後，替之前的失儀向羅拉道歉，的確在這種打擊之下，誰也會感到不知所措而失儀。之後她便提及在飛機上認識的小女孩．珍妮(Jannie)的事，不過羅拉也記不起這些事。看見這情況，金芭莉建議她到山上的石小屋，因為珍妮在那裡，相信見到她能喚醒羅拉一點記憶。



啟程

現在羅拉可以在小屋內自由行動，基本上是利用移動、調查及觀察來找尋及取得在小屋裡面的所有東西。(附圖1)

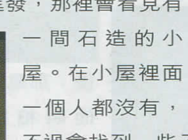




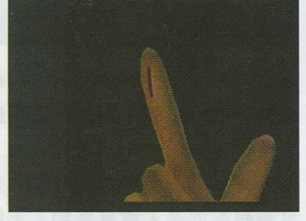


由於外面實在很危險，若沒有拿得輕機槍便外出的話，金芭莉是不會讓羅拉離開的。出到外面，金芭莉會教羅拉打獵的方法，表現如何當然是靠自己了。之後她會留下一個烤爐(Portable Cooker)給羅拉，跟著會進小屋休息。

此時羅拉便可以自由的活動，在小屋的附近會拾到一些急救噴霧、手榴彈等東西，之後便可北面的山坡進發，那裡會看見有一間石造的小屋。在小屋裡面一個人都沒有，

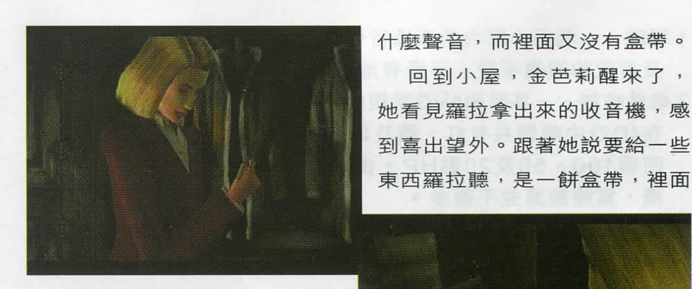


不過會找到一些子彈、急救噴霧，而夾萬及木櫃卻打不開，而遠處的書桌面，會見到一個相架及一座電話，然而電話看來是壞了打不通。當羅拉拿起那相架時，被突然而來的聲音嚇了一跳，連相架也跌了到地上。原來是那相架播出的一首生日歌，相信是相中那小女孩唱給那老人聽的，羅拉蹲下來想看清那相片時，不小心弄傷了手。(附圖2)



因為沒有什麼收獲，於是便回去小屋看看金芭莉的情形。她正在床上休息，看見羅拉回來，得知珍妮不在，金芭莉感到很奇怪，之後她交了一條鎖匙給羅拉，說石小屋的櫃裡有手榴彈，她避免給變成怪物的人拿走所以鎖上了。由於得到鎖匙，於是再到石小屋一趟，打開那木櫃，的確裡面藏著一個手榴彈，此外還看見一枝表演魔術的手杖。而拿起手杖之後，羅拉發現還有一個卡式收音機，不過收不到





什麼聲音，而裡面又沒有盒帶。

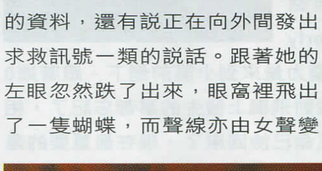
回到小屋，金芭莉醒來了，她看見羅拉拿出來的收音機，感到喜出望外。跟著她說要給一些東西羅拉聽，是一餅盒帶，裡面的歌原來是金芭莉所寫的詩，而金芭莉本身是一位詩人，在年前曾推出過詩集。然而聽到中途卻食帶，大家感到無奈之餘，金芭莉開始擔心能否逃出這裡。為了尋找逃生的方法，羅拉唯有再到外面，突然聽到一些人聲，原來是收音機收到求救的訊息，是她們乘坐的那一班飛機！難道裡面還有生還者？為了弄個明白，於是向著墜機的地點前進。





到了墜機的現場，當然是看到了飛機的殘骸，由機頭部分沿著前進便看見了唯一打開了的艙門。進入後羅拉發覺沒有任何人生還的跡像，而當她向機頭方向行近時，突然有一個人站了起來，是一名空中小姐，不過看她的樣子已經變成了怪物，她不斷的問羅拉有沒有事，又不停航班的資料，還有說正在向外間發出求救訊號一類的說話。跟著她的左眼忽然跌了出來，眼窩裡飛出了一隻蝴蝶，而聲線亦由女聲變成了男女混合的怪聲，之後她往後一跳，黐住了在牆上，而喉頭更爆出了一條長長的觸手，捉住了羅拉，把不停的向左右的牆壁打過去！









Boss 1 空中小姐 嘉芙蓮

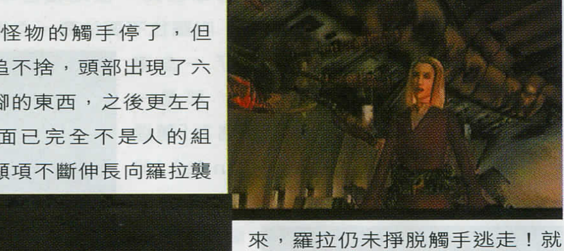


這是遊戲中遇上的第一個首領級怪物，特點是牠的觸手影響下，羅拉是在半空進行戰鬥的。另外牠是唯一一個弱點不在身上的怪物。牠的弱點是在眼窩中飛出來的那隻蝴蝶，由於目標細小，要瞄準來打是十分困難的事。唯有在蝴蝶飛的範圍內打圈掃射，而求十彈中一彈的方法來打。而她的攻擊方法有數個，一是將羅拉向牆壁擲，除了受傷外畫面也會搖動得很厲害變得難以瞄準。另外會拉近羅拉噴毒液，當牠受到一定的傷時，會令附近的屍體向羅拉擲東西。幸好的是牠的攻擊力不高，然而頻率密及羅拉當時HP不高的關係，要小心HP低而不自覺的被擊倒。



燃料

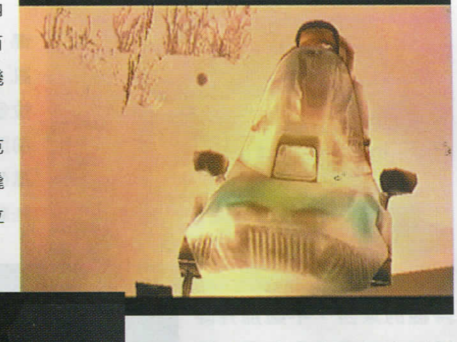
雖然令怪物的觸手停了，但是牠仍窮追不捨，頭部出現了六隻像昆蟲腳的東西，之後更左右裂開！裡面已完全不是人的組織，跟著頸項不斷伸長向羅拉襲來，羅拉仍未掙脫觸手逃走！就在這千鈞一髮之際，一支樹枝直飛過來，把怪物的頭釘了在牆上，死了。來救羅拉的正是金芭莉，她是為找羅拉而來的，剛巧碰上羅拉被怪物襲擊而出手。原來她找到一台可以用的電動雪橇，打算找羅拉一起離開，不過燃料已耗去不少，餘下的只夠返回小屋。而此時金芭莉終於提到羅拉的名字，一直她都沒問羅拉的名字，那是從她的鏡盒上看到的，那鏡盒正是羅拉的母親，露絲送她的。然而羅拉對母親的事記不起來，此時羅拉好像發生了什麼事的昏倒了。在昏倒的時候，羅拉發了一個很奇怪的夢，漫天風雪，一把聲音在呼喚著羅拉，是一名男子的聲音。是之前在飛機上遇到那個男子，



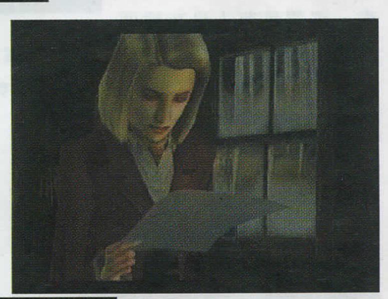




他叫大衛布納(David Brenner)，而說的正是當時在飛機上拾到那鏡盒的事。羅拉醒來是發現金芭莉在身旁，乘電雪橇回到小屋之後，羅拉太倦而睡了。

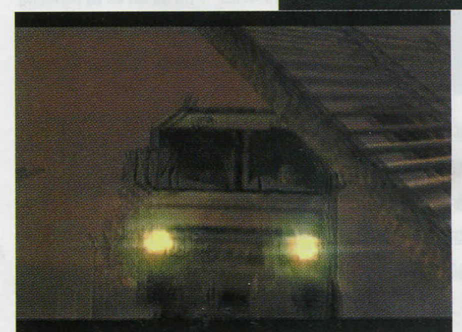


同時，雪地上有一個人影緩慢地前進，看那人的裝束，相信是飛機上不斷說「第二破壞神沙多奴(Shadow)」快將降臨的那魔法師。究竟他要到那裡去？目的又是什麼？



當羅拉醒來時發現金芭莉留下的字條，看來金芭莉已視羅拉為自己的知己了。休息過後的羅拉總算提起了精神，於是便到外而找珍妮的下落及電油。當出到外面時，看見之前回來時坐的那台電雪橇，不過想開動時發覺而用盡了電油，於是羅拉便拔掉上面的鎖匙。由於珍妮的下落卻是茫無頭緒，因此羅拉先找可能有電油的地方——採礦場。到了採礦場發覺重門深鎖，不知道有什麼方法可以進去。而採礦場外剛好有一輛貨車，於是便上車查看，得到了一些道具後，羅拉看見沒有插上車匙，於是便把之前從雪橇上取下來的車匙拿來，果然另一條是這部貨車的車匙，不過當開動了引擎之後，那貨車突然自己向前行駛！不論羅拉怎踏剎車(其實是油門，羅拉是不懂駕車的)也停不了，之後撞破了大閘才停下來。





幸好羅拉並沒有受傷，不過車廂內卻一片凌亂。既然打開了大閘，羅拉便下車看看環境，發現前面的門是沒有鎖的，於是便進去。在裡面只見一些雜物，及一台相信是升降機的東西，不過那升降機需要密碼才可使用，而羅拉又不知道密碼，唯有離開。到了外面，發現那台貨車失去了蹤影，此時突然聽到一些響聲，沿聲音的來源望去，是那輛貨車，還要是有人坐在裡面駕駛的，那人看來是要把車撞過來！羅拉見狀便開槍阻止，不過就算射中了司機令他倒下，但是車子仍沒有停下的跡像，於是羅拉便跳開，而貨車則撞上了大閘的牆，司機更撞破了擋風玻璃跌了出來。



因為不知那人的死活，於是羅拉便上前看過究竟，此時看見那人身旁有一張類似通行證的東西，正想拾起來時，那人突然起來！羅拉嚇了一跳，退後了幾步，而那老伯卻裝著在講電話的樣子，口中不斷的說著珍妮這個名字，原來他就是珍妮的爺爺，不過他已變成了一頭怪物……

Boss 2 珍妮的爺爺 卜比



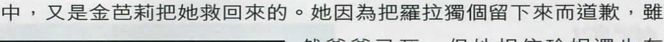
爺爺的攻擊只有一個，就是他從臀部伸出來的那觸手的攻擊，不過在攻擊前是有先兆的，就是頭部會停下來打開噴出類似花粉的東西。而弱點也會同時展露出來，就是噴出花粉的觸手頭部，基本上是等牠停下噴花粉便開火，那麼很快便可打倒牠，中途會表演魔術般變出鴿子，白色鴿子是會攻擊牠，或者把牠吊到半空去，所以問題不大。不過黑色的話是會攻擊過來的，要小心。

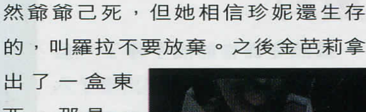


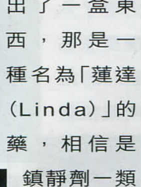
求救

雖然打敗了怪物，但是爺爺已救不了，他站在原地不斷說著珍妮的名字，之後身體便如氣球般脹起來，最後更「噗！」一聲爆開，飛出很多白鴿……羅拉走前拾起他留下的那張通行證，翻過後面時看見了剛才在石小屋中看到的那張相片，羅拉才意識到那個是珍妮的爺爺！非常害怕及悲痛的羅拉，受不了打擊昏倒了過去……羅拉再次發了那個奇怪的夢，漫天風雪，同樣是大衛的聲音，他提起了最喜歡的花，然而最後他卻因為某些事而嗚咽起來……







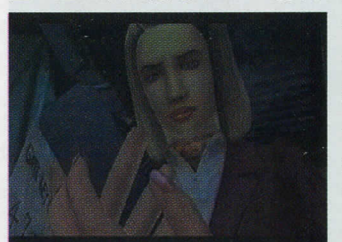


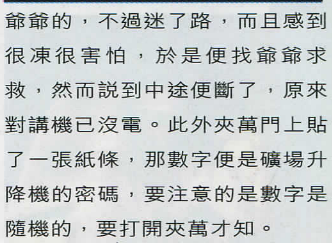


當羅拉醒來時，發現自己身處小屋當中，又是金芭莉把她救回來的。她因為把羅拉獨個留下來而道歉，雖然爺爺已死，但她相信珍妮還生存的，叫羅拉不要放棄。之後金芭莉拿出了一盒東西，那是一種名為「蓮達(Linda)」的藥，相信是鎮靜劑一類的藥物。其後她又提及柏加及珍妮，跟著便提到大衛，她還說羅拉曾在夢中說「多謝你，大衛」一話，不過羅拉怎也記不起在飛機發生的那些事，包括大衛怎樣救了她。金芭莉為了找柏加及珍妮而先行一步，臨走前還交了一支電筒給羅拉，相信會有用處的。留下了一句「一定會再遇到大衛」便離開了小屋。



由於從爺爺那裡得到一張磁卡，看來是打開石小屋的夾萬的，於是便再到石小屋一趟，果然利用那e-card打開了夾萬，裡面有一個對講機、一支散彈槍發及一顆手榴彈。當羅拉拿起對講機開著時，對講機傳來了聲音，是珍妮！她原來在礦場找爺爺的，不過迷了路，而且感到很凍很害怕，於是便找爺爺求救，然而說到中途便斷了，原來對講機已沒電。此外夾萬門上貼了一張紙條，那數字便是礦場升降機的密碼，要注意的是數字是隨機的，要打開夾萬才知。



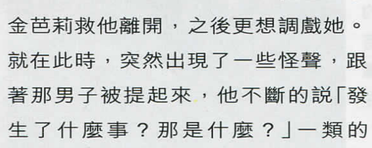




疑惑

當羅拉準備離開石小屋時，忽然傳來了一些人聲，聽聲音辨別其中一個是金芭莉，羅拉於是躲起來。跟著便有兩個人進入了小屋，金芭莉不斷問那男子知道些什麼，為何要劫機等等的事，原來那男的正是另一個劫機的人。然而他說並不知道內情，說只是「大哥」知道那「沙多奴」要來，還有就是找什麼「蓮達」而上機的，至於劫機一事全是大哥的意思。他甚至求金芭莉救他離開，之後更想調戲她。就在此時，突然出現了一些怪聲，跟著那男子被提起來，他不斷的說「發生了什麼事？那是什麼？」一類的話，然後便一聲慘叫之下倒在地上。那人倒下來後，金芭莉亦離開了，羅拉確認她離開後才出來。看著那人的屍體，雖然是劫機的壞人，但是死了人，羅拉始終感到有點無奈，而且剛才那些怪聲又是什麼事？







總算得知了密碼，於是便前往礦場，依照那字條所寫的數字輸入，開動了升降機。到了下層之後，只有一條前進，於是便打開那門進入，門後面是一個迷宮般結構的坑道（附圖3），而且會有怪物出現，另外沒有了按Y鈕的主觀視點。到了另一邊的門出去，拾取道具後便走了那吊籃，突然那吊籃自動的下降，把羅拉送到下面。下面同樣是一直路到達一個房間，相信是礦工的休息室之類的地方，當羅拉查看寫著「Mercus」的工具箱時，突然出現了一隻怪物，不過很快便打倒牠了。跟著在房間的盡頭會見到一罐罐汽油，當羅拉發現這重要的東西時，忽然聽到一把小女孩的聲音！是珍妮的聲音！於是羅拉便走向礦坑的另一邊，找到了珍妮！因為她跌落了下一層的地方，所以羅拉便拿出了手杖，把珍妮拉了上來。當羅拉救出了珍妮之後，不知是什麼原因，礦洞突然開始塌下來！

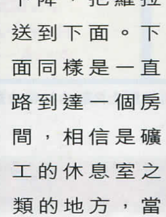


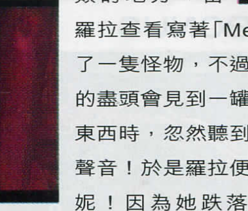








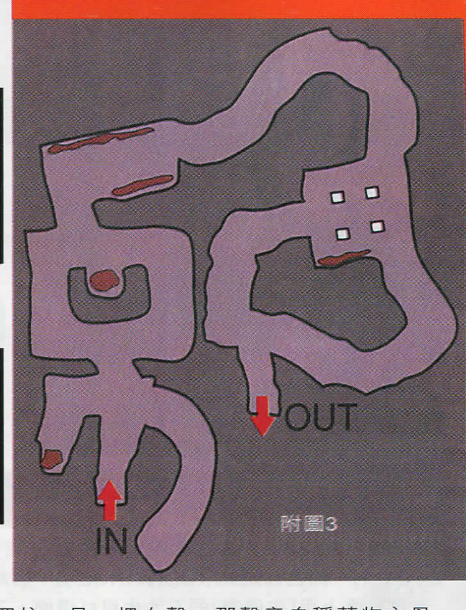










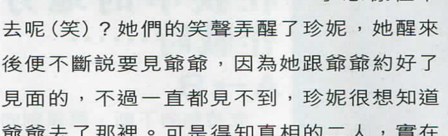


一把聲音在呼喚著羅拉，是一把女聲，那聲音自稱萬物之母(Great Mother)，是一切萬物的母親。她說單是羅拉被救是沒用的，因為羅拉將要拯救更多的人。跟著羅拉在雪地上站起來，不斷的走，跟著打開了眼前的門，看見了恐龍滅絕的經過……



當羅拉醒來時，發現自己已回到小屋了，雖然金芭莉在，不過這一次不是她救出二人的。她說看見了一團光出現，跟著「砰！」的一聲，她們便從屋頂跌下來，還撞破了屋頂穿了一個大洞，從那裡可看見美麗的星空呢。她問羅拉是不是什麼魔法把戲，還是什麼超能力的東西來，羅拉搖頭，的確連她自己也不知道……因為找到了汽油，那台電雪橇總算可用了，金芭莉說還是一起離開這裡，一來不知何時會再遇上怪物，二說屋頂穿了怎樣住下去呢（笑）？她們的笑聲弄醒了珍妮，她醒來後便不斷說要見爺爺，因為她跟爺爺約好了見面的，不過一直都見不到，珍妮很想知道爺爺去了那裡。可是得知真相的二人，實在很難對那小女孩說些什麼。而金芭莉問她礦洞中發生什麼事時，她只說看見一團光，之後羅拉睡著，跟著自己也睡著了，沒有見過任何人，否定了金芭莉以為是大衛救出她們的想法。之後一問之下，得知珍妮的母親在墜機事件後去世了，現在她已成為了孤兒。雖然如此，但是金芭莉仍叫她心存希望，婉轉地告知她母親去世的事。其後三人便乘電雪橇離開這個山頭。











待續……



TEXT：時雨

烙印戰士BERSERK千年帝國之鷹篇 喪失花之章



在你的前面，是無止境的黑暗和殺戮……！

如何有技巧地爆機？

《BERSERK》這隻遊戲，一方面有完全無敵的「BERSERK MODE」，而且又是無限CONTINUE制，因此像原著一樣，主角格斯在某程度上用「夾硬嚟」的方法也可以爆機。不過如果這樣做的話，就會失去了玩動作遊戲的意義。在下面，筆者會提供一些比較有效率的過關方法給大家參考。目標：NO-CONTINUE爆機！

往百人斬之道！ POINT 1

要熟習各種「有效」招式

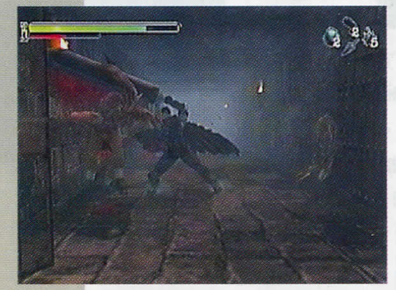
遊戲中玩者只要將橫斬（B掣）、直斬（A掣）和跳躍互相組合起來，格斯就能使出各種華麗的COMBO。但因為「屠龍劍」刀身非常重而且長，出招時普遍較慢，在斬到牆壁時更會令格斯出現一段不短的硬直時間，非常危險。因此玩者必須學懂在適當的時候出適當的招式。例如：



在被敵人包圍時……

A→A→B

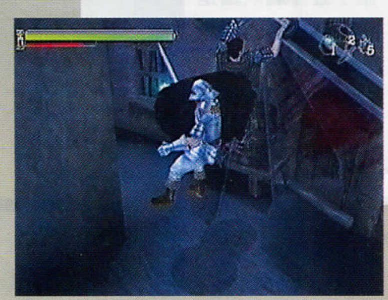
在直斬兩下之後出一下範圍極廣的橫斬，能夠在擊退前方的敵人後，立即解除背後的威脅。



在狹窄的地方作戰時……

A→B

先將劍向下斬，再揮劍向上的招式。由於不會將劍斬向左右方向，在狹窄的通道內亦不會碰到牆壁，可以確實地攻擊敵人。



對BOSS戰時……

X→A→A

一下類似昇龍劍的招式。出手快，虛位細，攻擊力大，而且不受牆壁影響，因此和上一招同樣在狹窄的場所發揮威力，對付BOSS時更是有效。

其他有用的招式包括：

衝步斬



在格斯跑步的途中（至少三步）按實B擊，就能使用強力的衝步斬。雖然表面上和一般的橫斬沒有分別，但其實它有將敵人斬到老遠的效用，之後還可以駁普通的橫斬COMBO！在空曠的地形時特別有效。

滑行



在移動時向着移動方向按Y掣就可以使出滑行。主要是用來快速移動、或者是將敵人掃跌之用，在附近有使用飛行道具的敵人時非常有效。另外，在敵人被踢到半空時，玩者可以立即使出直斬，變成空中COMBO！

「屠龍劍」COMBO一覽

直斬	跳斬
A→A→A→A→A* A→B A→A→B A→A→A→B A→A→A→A→B	A→B→X A→A→A→B→X X→A→A X→A→（着地時）A A→B→X→A→A A→A→A→B→X→A→A
橫斬	**大砲回旋斬**
B→B→B	R+Y→A A→A→A→A→R+Y→A

*在直斬COMBO五連斬的途中，隨時都可以駁上R掣的特殊攻擊（小刀、炸裂彈、大砲）

往百人斬之道！ POINT 2

有效利用過關時的BONUS

在一關和一關之間，玩者的體力都會回復到最大值。除此之外，格斯身上的消耗品有時在過關後也會補充少許（大砲X1、炸裂彈X2、妖精之粉X1），加上在地圖上可以撿到的寶物，要不CONTINUE爆機也非難事。

格斯可持寶物的上限是：
大砲X2、炸裂彈X9、妖精之粉X9

BATTLE 1 盜賊

救出被山賊襲擊的少女蓮達

出現寶物：無
過關BONUS：體力回復

遊戲的第一場戰鬥，是和盜賊們作戰。由於一開始時敵人已在面前，所以最好先用滑行向後一時脫離，之後用B→B→B的橫斬COMBO就能輕易取勝。將最初的5人擊倒後，會有新一批敵人(總計10人)從崖上出現。當中最麻煩的是會放刀子的傢伙，因此最好先將他們解決。


■被敵人包圍着時極之不利，因此「一擊脫離」戰法較為有效

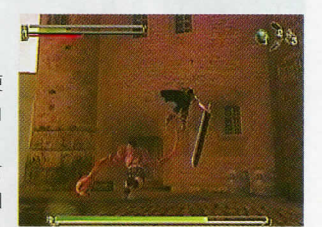

■刀子可以用滑行來回避

BATTLE 2 被曼陀羅哥拉附身的约布

格斯：「我的劍不懂對妖怪留情。」

出現寶物：大砲X1
過關BONUS：體力回復+寶物

約布的右手武器是一條長長的鞭籐，而左手則是一個強力的圓球。由於牠的攻擊主要是集中在其左邊身，因此玩者應用滑行迅速繞到牠的右面，等待牠出現虛位。而當它使出圓球三段攻擊後，就是攻擊的最好時機！立即用COMBO攻擊(B→B→B或X→A→A都可以)來給予牠大傷害吧！


■用鞭籐捉着格斯的腳，然後將他敲落地面！這下攻擊超級強力，但只要不站在它正面就沒有問題


■戰鬥開始後，在約布後面的建築物左側的箱內藏有大砲的砲彈

BATTLE 3 地下研究所

對付地下牢內的「曼陀羅附身」

出現寶物：炸裂彈X1
過關BONUS：體力回復

由於是在建築物內作戰，一旦使出橫斬的話會斬中牆壁，並露出空位給敵人反擊。因此玩者應盡量保持在通道的中央作戰，並善用A→B的直斬COMBO。幸好在這裏出現的敵人都沒有多少HP，通常兩三刀就能解決牠們。另外，玩者也可以考慮不用劍而用強弩等飛行道具來攻擊。

在通道盡頭的房間內，會出現兩頭大型的敵人。它們的攻擊力較強，HP也較高，不過玩者可以利用之前取得的炸裂彈來將牠們一併消滅。


■在通道盡頭左面的房間內，藏有一枚炸裂彈

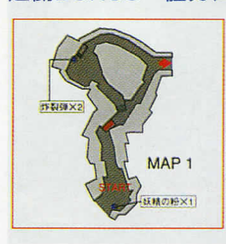

■A→B的COMBO應是這裏最有效的招式

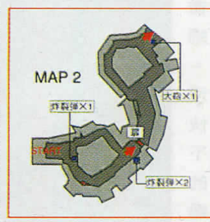

■房內的大型「曼陀羅附身」應用炸裂彈解決

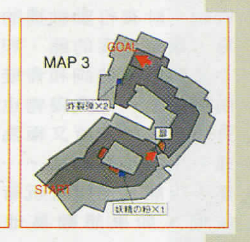
BATTLE 4 夜之街道

巴克：「這小狗說牠知道卡恩嘉在哪！」

MAP 1出現寶物：妖精之粉X1、炸裂彈X2
MAP 2出現寶物：大砲X1、炸裂彈X3
MAP 3出現寶物：妖精之粉X1、炸裂彈X2
過關BONUS：體力回復







這裏的格局和上一關同樣，是在左右都有牆的地方處戰鬥，因此應以A→B直斬COMBO和X→A→A昇龍斬來做主力攻擊。雖然這關佔地龐大，但在過關時卻沒有寶物BONUS，玩者應盡量將街上可以找到的寶物取齊，尤其是能完全回復體力的妖精之粉。

敵人方面，這關玩者要面對裝備了劍、弓箭或刀子的三類士兵；執事哥夫的手下「惡魔狩獵團」；和全身穿了重盔甲，手持大斧的騎士。對付士兵時，只要在遠處先用刀子攻擊，待他們接近後用直斬COMBO便可輕易取勝。至於「惡魔狩獵團」，由於他們會盡量和玩者保持距離，因此應用滑行來接近他們。在MAP 3後段出現的大斧騎士攻擊力非常高，但只要玩者擋了他的攻擊，就會出現很大的虛位，用昇龍斬將之解決吧！


■在MAP 2的大閘需要玩者先解決附近的敵人才會開啟

■用刀子牽制之後才主動出擊


■昇龍斬的第二下(向下斬)擁有超凡的攻擊力，要將敵人一刀兩斷也非難事

BATTLE 5 反抗軍的巢穴

遺跡的死靈們因烙印而甦醒

出現寶物：大砲X1、炸裂彈X2
過關BONUS：體力回復+寶物

玩者首先要在墳場內對付不斷出現的喪屍和鬼魂，它們的數目驚人(多達50隻)，但在消滅了約半數的敵人後，本來昇起了的吊橋就會降下來，讓玩者深入地牢。幸好喪屍們的體力不高，攻擊距離亦很短，玩者只要簡單用A→A→B的COMBO就能解決，但要留心它們有着不錯的攻擊力。鬼魂的對付法亦是一樣，它們的體力更低到只需一下滑行就能殺死，因此玩者在這裏的目標應是不需用妖精之粉過關。

往地牢的樓梯是螺旋型的，狹窄加上高低差，用劍攻擊絕對不是個好主意。這裏最有效的武器是強弩，玩者只需不斷用「擴散射法」(跑步中按B掣)就能過關。


■強弩會自動瞄準，而且可以無視高低差




■對付喪屍不斷A→A→B，A→A→B就行了

BATTLE 6　往村莊的森林

尋找曼陀羅哥拉之核

出現寶物：無

過關BONUS：體力回復+寶物

這裏出現的敵人全是些被「曼陀羅哥拉」附了身的動物，計有行動敏捷的雀鳥、攻擊力高的熊，和細小又難斬中的狗和青蛙。由於路上一件障礙物也沒有，敵人的速度又極為快速，用劍作戰的話……不是不可能，但極考玩者的技術。如果想輕易地過關，方法有二，一是在遠距離不斷用強弩射擊，因為除了熊之外，所有怪物的體力都很低，而且牠們又不會主動攻擊玩者，雖然花時間，但非常安全；第二種方法，是不斷用跳躍斬和滑行強行突破。因為反正敵人殺之不盡，不如快點過關實際。



■令玩者有如玩射擊遊戲的感覺(笑)

從這關開始會出現路徑分岐。根據玩者在「KEY LOCK EVENT」的表現，所走的路會有所不同(當然難度亦會不同)。



■對付熊型的敵人時，應先用滑行弄停牠的動作後，再用直斬反擊

■關末的四頭巨人，可用昇龍斬輕鬆解決

KEY LOCK EVENT 1　落石





■表面看兩條路沒有不同，但其實成功的話路上的敵人會比較少。

KEY LOCK EVENT 2　吊橋





■如能成功上山，玩者就只需對付一班盜賊嘍囉，但失敗的話，下面的敵人可是熊和噴毒怪，非常難纏！

BATTLE 7　「曼陀羅附身」之村

「所有聽過曼陀羅悲鳴的人最終都會死」

出現寶物：大砲X1、炸裂彈X2、妖精之粉X1

過關BONUS：體力回復



■總而言之是用廣範圍攻擊就行了

雖然村民們是無辜的，但對格斯來説妖怪就是妖怪，「殺無赦」！基本上牠們的實力不高，村內除了中央的井之外就沒有障礙物，玩者可以盡情地揮劍殺敵。這關比較有效的攻擊法包括例牌的A→A→B COMBO、儲氣斬和昇龍斬。A→A→B COMBO相信不用筆者再介紹；儲氣斬雖然出招時要少許時間，但由於攻擊範圍極闊，攻擊力又很高，用來對付不斷湧來的小型敵人非常適合；至於昇龍斬則是對付大塊頭的最佳武器。



寶物位置：



■炸裂彈X2

■大砲X1

■妖精之粉X1

BATTLE 8　教會地下

與追求幸福快樂的少年使徒之戰

出現寶物：無

過關BONUS：體力回復+寶物

首先是在教會地底下的狹長通道，和之前的BATTLE 4一樣，玩者應已明白如何在這種地形內戰鬥。敵人當中最麻煩的是那些在地上爬的傢伙，如果玩者用劍殺死牠，牠體內的毒液仍會傷到玩者，因此如無必要，不要用亂劍攻擊，改用強弩在遠距離將牠們射到變成蜂巢吧！不過如果各位覺得用箭也是太過麻煩的話，可以用更「卑鄙」的手段，就是用昇龍斬不斷向前衝，無視所有怪物直到通道的盡頭……



在快將到達頭目房間之前的一段路上非常難走，因為地面上長有會吮着玩者的食人花，頭上又有落石，再加上附近的敵人，想不受傷過這裏實在沒有可能。最有效的方法，可能是故意受傷開動「BERSERK MODE」！？

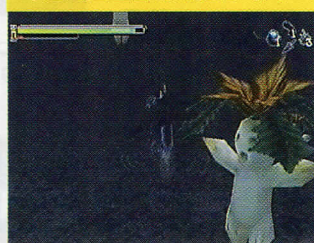


KEY LOCK EVENT 獨木橋

成功：繼續在上面的通道上前進，敵人仍是那些在地面上爬的妖怪，和一種有三隻腳的「曼陀羅附身」，用昇龍斬就可以安全過關。

失敗：跌進教會地下的大空洞。在洞頂會不斷有曼陀羅哥拉的幼苗掉下，玩者碰到它們就會受傷。由於洞內沒有燈光，玩者很難看清楚附近的地形。其實出口就在開始地點的西北方，用滑行過去的話，可是比走上面的路更省時間！





BOSS——修女和少年使徒



■對修女戰是用KEY LOCK EVENT方式，只要順序按X→Y→A就能解決她(失敗的話會立即GAME OVER)。

少年大樹使徒的攻擊法有音波(悲鳴)、落石和觸手三種。音波是可以擋(?)的，只要一見到大樹的觸手張開口，就是出音波的前奏，立即按實Y掣吧！至於落石和觸手則比較麻煩，因為在出招前是不會有先兆的，玩者一「覺得」牠會出這招時，便應立即用跳或滑行回避。而攻擊方面則仍然是以昇龍斬為主，因為當觸手在高處時，其他招式都打不到牠。當兩隻觸手被破壞後，玩者就可以攻擊少年的主體。這時昇龍斬仍然非常有效(萬能招式……)，不過玩者亦不妨學漫畫中的格斯般，用大砲來消滅牠！



■用大砲解決使徒！



■右邊的手會較常使出落石攻擊，宜先將它消滅

BATTLE 9 不死者佐德

佐德：「我們繼續上次未完之戰如何？」

出現寶物：大砲X1

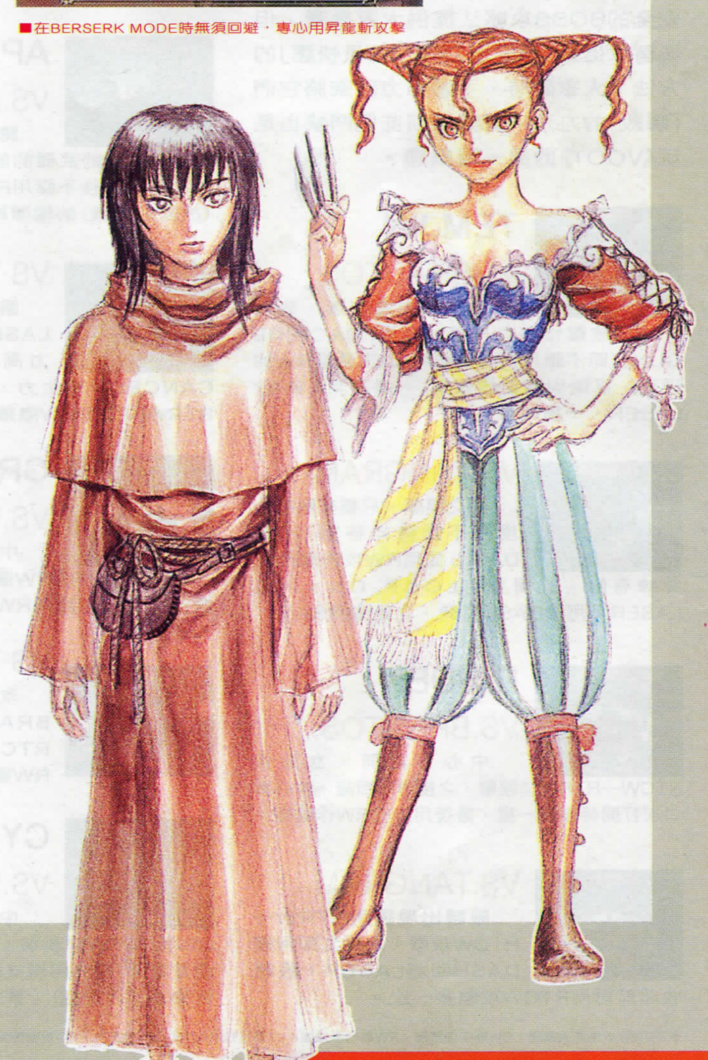
過關BONUS：體力回復+寶物

佐德的強橫程度比之前任何敵人都要厲害。牠的攻擊法有爪擊、擺尾、跳起然後用體重壓下來、和用角插穿格斯的身體。由於每一招都是不能擋的攻擊，站在佐德的面前和他硬拚是送死行為(除非你不介意CONTNUE)。玩者應不斷用滑行走位，保持在牠的左或右方，待佐德跳起後着地，或者是出了空招後，才用B→B→B橫斬COMBO(攻擊力較少但安全)或昇龍斬(攻擊力高但要小心受反擊)攻擊。之後千萬不要貪心，立即用滑行脫離，等佐德再次出現虛位，再重覆以上的步驟就行了。



■不斷滑行，絕不能在佐德面前停下來

■在BERSERK MODE時無須回避，專心用昇龍斬攻擊



TEXT：時雨





DC	製造商：SEGA	
	售價：5800日圓	發售日：發售中
	容量：GD-ROM	記憶：4 BLOCK

ACT／MEM／1-2P／對應TWINSTICK、VGA、對戰線

全11機種BOSS攻略法

即使玩者已懂得基本的作戰技巧，在對着這兩個BOSS時仍可能是一籌莫展。原因是它們的外表、攻擊方法都和普通的VR不同，通常的攻略法是對付不了它們的。在下面筆者會將各VR最安全的BOSS攻略法提供大家參考，但要留意這是「最安全」而不是「最快速」的方法，大家閒時，不妨努力研究將它們「瞬殺」的方法。有時和朋友們鬥快也是玩《VOOT》的另一種樂趣。



TEMJIN
VS.BRADTOS

在中心部露出後，先用RTRW攻擊作強力一擊，再用「MACHINE GUN」(即不斷用步行來CANCEL通常RW的硬直，以達到連射的效果)一邊避開8 WAY LASER，一邊攻擊。



VS.TANGRAM

極之簡單，只要在眼睛出現後不斷橫向移動(不是DASH)並用RW攻擊就已經綽綽有餘，記得要有LOCK-ON。大型LASER可用橫DASH避開，之後繼續RW。



RAIDEN
VS.BRADTOS

中心一打開，立即用RTCW→RTRW二連擊，之後專心回避。中心第二次打開時亦是一樣，最後用步行RW作結尾。



VS.TANGRAM

眼睛出現後用RTRW→RTCW攻擊，之後立即用橫DASH回避LASER。眼睛收起前再用RTCW攻擊多一次。



APHARMD B
VS.BRADTOS

在中心快打開時立即用前DASH埋身，打開之後不斷用近接CW攻擊，就可以一次過將之消滅。不用害怕中招，因為反正之後有無敵時間保護。



VS.TANGRAM

同樣是在眼睛快將出現時埋身，用近接CW攻擊兩次後，專心回避擴散LASER和大型LASER，之後亦是繼續用近接CW攻擊。



Fei-Yin Kn
VS.BRADTOS

中心打開後立即用通常CW攻擊，因為HEART BEAM的爆風會抵銷BRADTOS的一切攻擊！之後用步行RW和LW進行攻擊，爆風消失後再重覆一次上述步驟就行了。



VS.TANGRAM

開始後不要動，故意讓TANGRAM擊中自己來HYPER化，之後專心回避。眼睛開啟後一邊向側面回避一邊用LW攻擊(彈數會變成無限)。



APHARMD S
VS.BRADTOS

蹲下LW有相殺BRADTOS的武器的能力，將自己隱藏在火柱後面，之後不斷用RTCW HALF CANCEL(放開右扳機)的榴彈砲攻擊。



VS TANGRAM

眼睛開啟後和大型LASER發射後都是以攻擊力高的RTCW HALF CANCEL作為主力，在CW「充電」時就用RTRW和通常RW繼續攻擊。



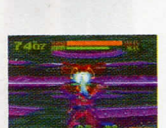
GRYS-VOK
VS.BRADTOS

中心部出現後用RTCW→通常LW→RTRW連續攻擊，之後用步行橫向回避並不斷用RW攻擊。



VS TANGRAM

攻略法基本上和BRADTOS戰一樣，也是RTCW→RTRW再加通常RW連射。



CYPHER
VS.BRADTOS

中心出現後立即用蹲下CW和RTRW來攻擊，之後專心用步行RW回避並攻擊(避免用兩支桿的步行，因為速度可能會太快而出招)，第二次中心開啟時一樣。



VS.TANGRAM

緊記一定要避開大型LASER(它對CYPHER是一擊死的)，之後用RTCW→RTRW連射就能輕易擊破



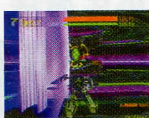
ANGELAN
VS. BRADTOS

中心露出後用RTCW的雙龍攻擊，然後小心用JUMP CANCEL避開LASER，着地時就用LTRW的LASER攻擊。



VS.TANGRAM

眼睛出現後和避開大型LASER後，用RTCW→RTLW攻擊，之後一邊回避一邊發射RW就行了。



SPECINEFF
VS. BRADTOS

攻略法和TEMJIN差不多，中心露出後用RTCW的TURBO鐮，之後亦是用「MACHINE GUN」的方法攻擊就能輕易獲勝。



VS.TANGRAM

眼睛出現後立即用RTCW→通常RW攻擊，之後用橫DASH加TURBO回旋避開各種LASER，眼睛收起前再使用多一次RTCW。



DORDRAY
VS.BRADTOS

中心出現後立即用RTCW攻擊，之後玩者可以選擇用蹲下RW或跳躍RW，兩者都有很高的攻擊力，但記得打到餘下50%前就要停手(DORDRAY避不了它的集束LASER)。



VS.TANGRAM

只要在眼睛出現和收起時各用一次RTCW就應該能輕鬆解決它。



BAL-BADOS
VS.BRADTOS

在中心開啟前不斷走位，一有空就用LT將E.R.L.脫離。在中心出現後立即用反射LASER攻擊。



VS TANGRAM

這傢伙是「對TANGRAM最終兵器」嗎？它竟然有宇宙專用的特殊技——「跳躍CW」+「蹲下CW」=超強反射LASER！單是不斷用這招已能勝出。

◆文中的LW為左手武器；CW為中央武器；RW為右手武器；LT是左TURBO掣；RT是右TURBO掣的簡寫



RVR-33 APHARMD S

以為數眾多的攻擊連攜包圍對手

「RNA的TEMJIN」是《VOOT》監製亙重郎給APHARMD S的評價，由此可知它是一部在機動力、火力和防禦力各方面都取得了平衡的VR。不過和TEMJIN相比，APHARMD S在操縱時需要較高的技巧。雖然它有些攻擊法是非常簡單易明而且性能高，但問題是它也有一些很有個性、需要一番練習才能用得好的攻擊。因此可以說APHARMD S是一部較適合上級者使用的機體。

基本武裝

LW：NAPALM

和兄弟機APHARMD B一樣，APHARMD S也裝備有性能優良的手榴彈。爆發時產生的火柱或爆風有極高的武器相殺能力，可作為保護壁使用，威力則只是一般。

主力技：
移動蹲下LW
(空中)前DASH LW



CW：GRENADE LAUNCHER

能一次過射出兩種砲彈的特殊武器，當中第一發是飛彈，第二發是榴彈，命中時的威力非常高，另外玩者更可利用HALF CANCEL來選擇只射出其中一種砲彈，是極之考驗機師技術的武器。

主力技：
移動蹲下CW
前DASH蹲下CW

RW：FUNNY LAUNCHER

從APHARMD S右手的火箭發射器可以射出各式各樣的實彈武器，通常攻擊、TURBO攻擊和DASH攻擊在威力上和形態上都有很大的差異，用途廣泛之餘用法比較難掌握。

主力技
前DASH蹲下RW
蹲下LTRW



APHARMD S的基本戰術

以蹲下攻擊為主力

APHARMD S的一大特色，是它的蹲下攻擊普遍有着較高的性能。例如蹲下LW的相殺能力和起爆速度都比站立的為高；蹲下CW的追蹤能力亦不容忽視。DASH攻擊亦是一樣，除了LW之外，前DASH蹲下RW和CW的追蹤能力，要較普通的前DASH攻擊強多了。利用這幾下攻擊，玩者可以組合出以下的基本連攜：

■ 先用移動蹲下LW保護自己

■ 再用蹲下RW或CW來向敵人施壓

■ 當對手一出現虛位，就用前DASH蹲下RW或CW予以致命一擊。

■DASH攻擊後的硬直時間，可用相殺能力高的蹲下LTRW來CANCEL

HALF CANCEL的有效使用法

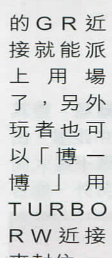
要將APHARMD S的CW攻擊用得好，善用HALF CANCEL是關鍵。如果在攻擊後放開左面的扳機，便只會發射第一發彈速高的飛彈；如果放開右面扳機，則只會發射第二發威力和追蹤力高的榴彈。玩者應依照戰況來選擇使用砲彈的類別，例如用前DASH狙擊敵人的硬直時，用彈速快的第一發飛彈已足夠；如想用RTCW作強力的一擊時，只用威力較高的第二發比兩發齊射更有效(因為中了第一發後的無敵時間會令第二發失效)。而且HALF CANCLE有減少武器能量使用量的優點，可令發射CW的頻率增高。


■DASH CW攻擊宜只用第一發

■RTCW只用第二發可以減少浪費

近接戰時要分清楚左右

雖然APHARMD S的主力近接攻擊「求生刀」(LW或CW)的攻擊距離比較短，但DOUBLE LOCK-ON的發動距離卻非常遠(和TEMJIN一樣是99.9米)，因此先在遠處發動CW近接攻擊，縮短和敵人之間的距離是APHARMD S的埋身基本策略。另一方面近接LW的出招速度相當快，是APHARMD S最好用的近接技，但由於近接LW的攻擊判定集中在自機左方，高手一定會明白到APHARMD S的右半身是攻擊盲點，所以可能會用左QS來避開玩者的LW近接，這時候追蹤力高


的GR近接就能派上用場了，另外玩者也可以「博一博」用TURBO RW近接來封位。

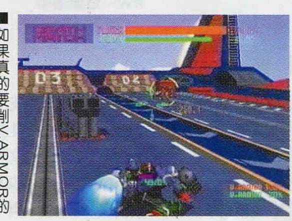

■在DOUBLE LOCK-ON時，CW對敵人來說極具威脅

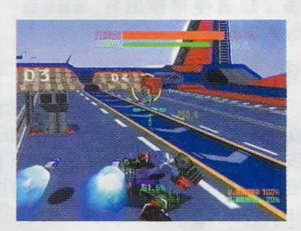

■ 威力、速度都非常優秀的近接LW。

不用特別理會對手的V.ARMOR

APHARMD S的大部分主力武器都有破壞V.ARMOR的作用，因此即使是對着DORDRAY或ANGELAN等對手，也不需特別留意，繼續保持自己一直以來的作戰模式就行了。

■如果真的要削V.ARMOR的話，蹲下LTCW(HC放開右扳機)的「固定火箭砲」相當有效





TEMJIN 的特殊攻擊

RIDER PUNCH



入力法：CW100%時空中前DASH CW

和APHARMD B的「RIDER KICK」差不多，威力雖然高，但出招時完全沒有導向能力，要擊中敵人並不容易，當作空中DASH近接使用如何？

一段時間內性能加強



入力法：二段跳躍上昇中按CW(一局內只能用一次)

亦是和APHARMD B相類似的招式。在全身被光芒包圍期間，機體的整體性能(攻擊力、防禦力和移動力)會明顯上昇。不過要注意在二段跳躍着地的一刻玩者是毫無防備的。

◆文中的VT為VERTICAL TURN；HC為HALF CANCEL；QS為QUICKSTEP；GR為GUARD REVERSE的簡寫

多目的火力裝備滿載機體

SAV-326-D/9 GRYS-VOK

用密集彈幕將敵人迫進死巷

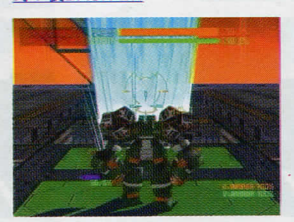
雖然在外型上GRYS-VOK似是重量級VR，但作為支援火力型機體，它的機動性能其實不低，裝甲值和V.ARMOR值都屬於平均級數（和TEMJIN相若）。武器方面，GYRS-VOK雖然全身都是砲，但攻擊力不算突出，因此玩者應充分利用其彈數多的優點來取得戰鬥的主導權。

基本武裝

LW：MISSLE LAUNCHER

GRYS-VOK的左手是一個小型的飛彈發射器，內裏的主要武器是火柱形燃燒彈，在攻擊和防禦兩方面同樣出色。LW的其他攻擊還有機槍和雷達導向飛彈等，不過上彈速度慢是其缺點。

主力技：
步行LW
蹲下後DASH LW



CW：SHOULDER & OVERHEAD LAUNCHER

GRYS-VOK的兩肩可以發射出導向性能和子彈數均極高的飛彈，而頭頂的發射器則可以射出名為ICBM的小型核彈，威力驚人，但要避免自己也被核彈的爆風所波及。

主力技：
蹲下CW
蹲下LTCW



RW：MISSLE LAUNCHER

外型和LW一樣的飛彈發射器。RW的主要武器是榴彈砲，依照發射的形態，榴彈砲的大小和屬性亦會有所不同。它和LW一樣，也可以射出機槍和雷達導向飛彈。

主力技：
通常RW
前DASH RW



GRYS-VOK 基本戰術

在中距離用RW和LW令對手團團轉

大家可能會以為滿身飛彈的GRYS-VOK最擅長的應是遠距離戰，這其實並不完全對，因為GRYS-VOK最容易擊中敵人的時機，是在中距離。由於GRYS-VOK的橫DASH性能非常優異，要回避敵人的攻擊應不是大問題，之後再用前DASH RW攻擊對方的硬直是基本中的基本。另外，能否有效地使用LW所產生的火柱亦是中距離戰的重點，它可以保護玩者免受敵人的牽制攻擊所傷，並令敵人處於被動。當看準了敵人的下一步行動後，玩者便可作出有效的反擊。



■用LW的燃燒彈來將攻擊的主導權取回。



■ 在敵人硬直中，前DASH RW一定要命中

遠距離以飛彈彈幕作主導

在遠距離，GRYS-VOK的CW對敵人來說只是普通牽制技（因為用DASH就可以輕鬆回避），但如果玩者的飛彈是「一浪接一浪」的話情況就不同了。玩者可能會問：「何來這麼多武器能量去不斷攻擊？」，答案，是利用上一期介紹過的技巧——HALF CANCEL。「如果用上HC的話，使用能量的確只是一半，但彈數也會是原來的一半，不是嗎？」但原來GRYS-VOK有三招CW攻擊，在HC後彈數仍然是不變的！這三招分別是蹲下CW、蹲下LTCW和橫DASH蹲下CW，如果適當地將它們組合起來，敵人莫論是攻擊，只是避彈就已經夠頭痛了。除此之外，遠距離時的後DASH蹲下RW或LW也是非常強力，這些雷達導向飛彈會沿着地面慢慢前進，在擊中敵人或障礙物時還會產生小型爆風，用來防禦敵人的強攻十分有效。



■ 記得使用HALF CANCEL來增加飛彈的數量



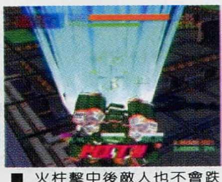
■ 連攜一例：先用LT產生火柱保護自己 ■ 再用後DASH蹲下RW的導向飛彈攻擊 ■ DASH硬直時用HC的蹲下LTCW去CANCEL ■ 立即橫DASH並用蹲下CW攻擊（也是HC）

埋身戰不是GRY-VOK的強項

GRYS-VOK的近接攻擊由於只是用拳頭，攻擊範圍很狹窄（雖然打中的話都相當痛），因此迅速用前DASH RW脫離，又或者是用低空橫DASH LW來解圍是比較好的選擇。



■RW的「鐵拳」是較值得信賴的近接攻擊



■ 火柱擊中後敵人也不會跌倒，因此在着地時要小心

削敵人V.ARMOR只是次要

雖然GRYS-VOK的RW系武器都會受V.ARMOR所影響，但在中距離使出的前DASH RW被反彈的機會極小，而且除了DASH CW攻擊之外，GRYS-VOK的大部分武器都會削減V.ARMOR，因此可以不用去理會。

■ 如真的要破壞對手的V.ARMOR，可以用蹲下LTLW

GRYS-VOK 的特殊攻擊

巨型ICBM

入力法：蹲下（TS：→・←／DC：A掣）加START掣

在1 ROUND中只能用一次的巨型核彈，不會使用武器能量之餘，比起蹲下RTCW的普通版ICBM，威力、攻擊範圍都要大許多，而且削V.ARMOR的能力亦非常高，但追蹤能力則稍遜。







■從遠處看這個大爆風非常爆笑



「回避第一，進攻第二」的空戰型機體

CYPHER是《VOOT》中空中機動力最高的，也是唯一擁有空中DASH二段攻擊和空中近接攻擊的機體，不過將機動力強化至的極限的後果，就是它擁有全VR中最弱的防禦力和V.ARMOR值，因此CYPHER機師的戰鬥能力是和其回避能力成正比的。

基本武裝

LW：DAGGER

將能量集結成匕首形狀射出，擊中敵人後，會在一段時間內不斷削減其HP，和有減慢對手移動速度的作用，在牽制和攻擊兩方面均能活躍的武器。

主力技：
通常LW
跳躍RTLW

CW：BEAM LAUNCHER

從胸口射出追蹤能力極高的光彈，攻擊形態有二，一是橢圓形的單發彈，二是分成四條的幼長光彈，其攻擊力在CYPHER來說是最高的，因此是主力的進攻武器。

主力技：
蹲下CW
站立RTCW

RW：MULTI LAUNCHER

CYPHER的右手武器可以依需要改變其攻擊形態，當中包括連射性極高的光能機槍；將能量集中後射出的LASER；和在近接時使用的光能劍，是牽制攻擊的主力。

主力技：
步行RW
站立或蹲下RTRW







CYPHER基本戰術

以回避敵人攻擊為最優先目標

雖然CYPHER的移動能力是非常優秀，但由於其裝甲真的有如紙般薄，因此即使玩者的攻擊命中率如何地高，只要一被擊中，就很容易讓敵人「一招歸本」。筆者認為CYPHER最理想的勝利方法，是在體力100%的情況下以TIME OVER勝出……要做到這個地步，玩者一定要先熟習回避的技巧。其實CYPHER的步行速度已足夠回避一般的牽制攻擊，至於敵人的前DASH攻擊，則可以用地上橫DASH（對付敵人的地上DASH攻擊）、空中橫DASH（對付敵人的蹲下DASH攻擊）或二段跳躍（對付敵人的空中DASH攻擊）避開。


■盡可能用最小的動作去回避所有攻擊，以減少虛位


■如果在步行時跳躍，就能增長移動的距離

反擊的要點


■跳起避開敵人的攻擊後……

當然，單是不斷避開敵人的攻擊也是無法勝出的，不過CYPHER在回避敵人攻擊後的反擊能力，其實比其他機體為佳，因為它有二段空中DASH攻擊，而當中又以前DASH和橫DASH RW→CW比較好用。除了空中DASH攻擊外，在敵人頭頂發射的RTLT也是非常之強力。在地面，CYPHER的反擊武器主要是蹲下CW和蹲下RTCW，兩者都是追蹤力和威力兼備的武器，不過後者的硬直時間較長，被敵人看穿的話一定會受到反擊，小心。

■飛越對方的頭頂用空中二段攻擊


■或者使用RTLW，足以扣TEMJIN近三成能源！空中攻擊後如何着地？

空中攻擊後如何着地？

基本上在《VOOT》中，沒有任何武器可以擊墜在空中飛行中的CYPHER，它唯一的虛位，就是着地的一瞬間，因此玩者在進行空中攻擊的同時，必須考慮如何着地才是最安全的。基本上CYPHER在着地時保護自己的方法有：1. 找障礙物掩護；2. 空中DASH攻擊時飛越敵人的頭頂，令敵人失去自己的蹤影；3. 將空中一段、二段攻擊混合使用（因此在空中的停留時間有長有短）；4. 在空中用跳躍入力（←・→）來延長滯留時間，令敵人的攻擊失誤；5. 用蹲下攻擊CANCEL硬直，尤其是RTRW，因它有很強的相殺能力。


■用障礙物掩護通常是最佳的方法，但要小心有BOMB或NAPALM的敵人


■在敵人的背後着地則是「膽博膽」的行為

削減V. ARMOR的招式

除了RW外，CYPHER的主力武器LW和CW都不會被V.ARMOR反射，因此基本上可以不用太在意敵人的V.ARMOR。不過如果真的要削，可以考慮在敵人跌低後用空中DASH近接攻擊作DOWN攻擊，對TEMJIN能削走47%的V.ARMOR！

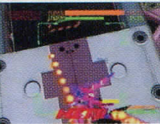

■用來當作挑釁也不錯……

CYPHER的近接技巧

如果單是論近接攻擊能力，CYPHER可以說是中上，但問題是玩者應不應該冒這個險……因為一不小心被敵人打中，CYPHER至少會扣去一半HP，基本上即是等於輸了。如果真的要作埋身戰，通常LW近接是其主力技，因為它出招快之餘敵人又不容易跌倒，接着玩者就可以駁其他連續技，例如：


■LW近接


■S.L.C. DIVE


■空中DASH近接

■GR LW近接

CYPHER的特殊攻擊

S.L.C. DIVE



入力法：全武器100%時空中前DASH CW

全名「She's Lost Control Dive」，是繼承自VIPER II的招式。攻擊時全身都會有攻擊判定。發動後玩者更可以用旋轉或TURBO旋轉去改變飛行的方向，不過由於飛行速度不高，在遠距離時用途不大，近接專用？

變成戰鬥機



入力法：二段跳後接START掣

將遊戲變成《R×Y STORM》的特殊技（笑）。這時候按RW、LW和CW都會有特殊的武器，如果按LT+RT+CW（四掣全按）更可以立即使出S.L.C DIVE。



帶着冰龍作戰的魔法少女

如果單從外表看，大家可能會將ANGELAN想像成一名柔弱的魔法少女，但事實上她擁有只僅次於DORDRAY的強力V.ARMOR，想擊中她並不容易。不過要留意ANGLEAN本身的防禦力並不高，一旦中招使會受到重創，因此不要太過依賴V.ARMOR。機動力方面，ANGELAN在空中的移動力極高，但在地面上的速度則在平均之下，因此玩者可能需要一段時間才能適應ANGELAN那種「浮游」的移動感覺。

基本武裝

LW：HAND SHOT

ANGELAN的左手能放出巨型的冰柱，在戰場上慢慢地向敵人方向飛去，而且有穿過障礙物的能力，攻擊力不俗。另外她也可以射出密集7 WAY結晶彈，由於彈速極高，回避非常困難，是中距離最常用的攻擊。

主力技：
前DASH LW
站立或蹲下LTLW



CW：CRYSTAL BIT

利用手杖頂部的V CRYSTAL召喚出冰龍去攻擊。冰龍有兩種攻擊形態，一是從口中噴出冰雪彈，二是直接用身體碰撞敵人。另外ANGELAN也可以做出冰鏡來防禦敵人的攻擊。

主力技：
站立或跳躍RTCW
站立或蹲下LTCW



RW：ROD SHOT

從ANGELAN右手的魔法杖處射出冰彈、雪彈、水晶彈或LASER攻擊敵人。冰彈的武器相殺力很高，但威力和彈速則只屬一般，是ANGELAN牽制和攻擊兩方面的主力武器。

主力技：
前DASH(蹲下)RW
站立或蹲下LTRW



ANGLEAN的基本戰術

用冰龍和本體夾擊對手


■冰龍的攻擊力不高，不過用來牽制則是一流

冰龍的一大特色，是它不用玩者LOCK-ON也懂得自動追蹤，另外由於它是直接在敵人頭頂上攻擊，因此能給乎對手極大的壓力，強迫他進行回避。這時候，玩者就可以用彈速較高的武器去狙擊，例如LTLW的結晶彈（強力推薦）、LTRW的LASER和前DASH RW等。如果敵人用空中DASH避開冰龍，玩者可用對空性能極高的前DASH蹲下RW來將之擊墜。


■ 向敵人逃走的方向發射結晶彈

■用前DASH蹲下RW也不錯，但要小心硬直

空中移動的要點

ANGLEAN在空中的機動力比地面上的為高，很自然使用跳躍和空中DASH的機會也會增多。為了確保在着地時不會受到反擊，玩者需要懂得保護自己的方法。例如將普通跳躍攻擊、JUMP CANCEL、二段跳躍等混合使用，令敵人無法預測玩者的着地時間，另外，超低空DASH也是最安全的選擇之一。在着地的一瞬間用蹲下攻擊CANCEL硬直也是ANGELAN的必需技巧，當中以防禦力最優秀的LTCW冰鏡和LTRW LASER為首選。在出招後，應立即用DASH離開，並和敵人之間保持距離。

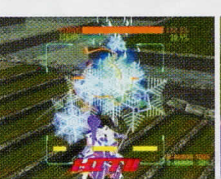

■在二段跳躍途中ANGELAN是十分安全的，如果再使出RTCW的雙龍敵人就更難進行反擊


■冰鏡能夠反射所有光能武器，RAIDEN的LASER也不例外


■空中DASH時，記得用旋轉來保持LOCK-ON對手

近接戰應免則免

比起5.2時，ANGLEAN的近接攻擊其實已被加強，不過她仍然是《VOOT》中近接最弱的VR之一。在近距離時，ANGELAN比較有效的招式仍然是LT系的射擊武器，敵人只要是在正面就幾乎一定會命中。之後根據自機和敵人之間的距離，玩者可以選擇用QS近接（50.0米以內）或者用跳躍立即脫離（50.0米外）。


■各種LT射擊武器比出招慢的近接攻擊更有效


■QS近接的有效距離極短（只有50米），小心使用


■ 跳起出冰龍應是最安全的選擇

不用特別去破壞V.ARMOR

ANGELAN的攻擊中只有DASH系RW會被反射，而且她的常用招式——冰龍的冰雪彈和7 WAY結晶彈也已經有削V.ARMOR的作用，所以許多時在無意識中已將敵人的V.ARMOR減弱了。


■幾乎所有主力技都是破壞V.ARMOR技

ANGELAN的特殊攻擊



ECLOSION MODE

入力法：蹲下（TS：→·←／DC：A掣）加START掣

啟動這模式後，ANGELAN會在背部長出一對天使的翅膀，期間她的機動力會大幅提昇。不過在使用時會扣去一半的體力之餘，持續時間亦很短，用途十分有限。



ENERGY DRAIN

入力法：ECLOSION MODE啟動後用TURBO近接攻擊

擊中敵人後，可以將敵人的體力吸收，並且將之轉化成自己的體力。即使敵人擋格，也可以令它麻痺一段時間，這時立即CANCEL自己的硬直重新入力吧！



RVR-87 SPECINEFF

在電腦空間內橫行的死神

像骷髏般的身型、巨大的雙翼，再加上鋭利的爪和鐮刀，外表上SPECINEFF正正是一隻死神。屬於輕量級機體的SPECINEFF擁有整隻遊戲中最快的DASH速度，但同時它的DASH距離亦是最短……由於SPECINEFF的武器全為單發系，

加上極具個性的操作方法，要成功駕馭這VR絕非易事，但當熟練了它的操作後，玩者自己也會成為SPECINEFF的俘虜！

基本武裝

LW：ENERGY BALL

SPECINEFF的左手可以將能量聚集成球狀射出，這些能量球的飛行速度極之緩慢，攻擊力也十分低，但其追蹤能力卻極高，並會在戰場上漂浮一段長時間，牽制着敵人的行動。

主力技：
蹲下移動LW
站立或蹲下LTLW

CW：SCYTHE／BOOMERANG

SPECINEFF的光能槍可以變形成為鐮刀，射出類似衝擊波的攻擊。這衝擊波能夠穿過障礙物，並有將敵人的V.ARMOR大幅削去的效用。另外它也可以將背部的雙翼射出，結合成一個巨型飛鏢攻擊對手。

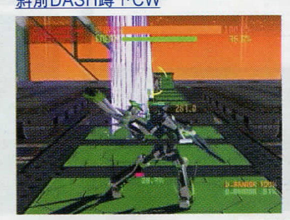
主力技：
空中前或橫DASH CW
斜前DASH蹲下CW

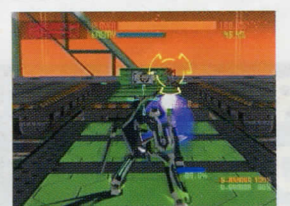
RW：LONG LAUNCHER

SPECINEFF右手拿着的是一支大型光能槍，能夠射出攻擊力相當高的紫色光彈，是用以牽制和狙擊的主要武器。不過缺乏連射能力和使用的能量偏高是其缺點。

主力技：
前DASH RW
蹲下移動RW







SPECINEFF的基本戰術

用蹲下移動攻擊為主體

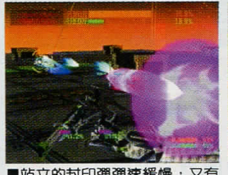
SPECINEFF的DASH速度雖然快，但距離卻非常之短。其他VR經常用作回避和攻擊的VERTICAL TURN，在SPECINEFF身上是不適用的，因為通常轉了一次方向，它就已經停了下來，並會出現一段不算短的硬直時間。不過幸好SPECINEFF有一種獨特的移動法，可以彌補這個弱點。原來SPECINEFF的蹲下移動攻擊在發射時會突然加速，而且不會出現任何硬直，是回避和牽制攻擊合二為一的最佳行動。


■蹲下LW的行走距離則極遠，用來回避敵人的攻擊一流


■配合前DASH RW攻擊，便是SPECINEFF最基本的連攜

詛咒彈的使用法

SPECINEFF擁有一種將敵人武器系統封印（使用不能）的特殊攻擊——詛咒彈。例如LTRW的藍色彈可以封住對手的RW武器，對以RW為主力的VR如TEMJIN特別有效；LTLW的紅色彈則可以封印對手的LW武器，由於這招使用的能量少，最適合用來牽制和CANCEL DASH攻擊後的硬直；至於CW武器，則可用LT+RT+CW的特殊攻擊「詛咒LASER」來封印（HALF CANCEL可能），對付RAIDEN和BALBADOS時最有用。


■站立的封印彈彈速緩慢，又有相殺力，是主力牽制攻擊之一


■蹲下封印彈出招、彈速都較站立的快，因此命中率也較高


■「封印LASER」在HC後性能不變

使用CW時要「一擊必殺」！

CW的鐮刀衝擊波是SPECINEFF最具破壞力的武器。但在5.4版其追蹤能力和攻擊判定已被大幅削弱，如何用它擊中敵人是SPECINEFF機師的最大課題。

在地面，最有用的CW攻擊應是斜前DASH蹲下CW（留意前DASH蹲下CW會變成特殊技），在中、近距離它的命中率奇高，並能令對手跌倒，在每ROUND開始時使用更有意想不到的效果。至於在空中，前／橫DASH CW的使用頻率最高，是專門用來反擊敵人地上DASH攻擊的招式。

■跳起避過敵人的攻擊後

■空中前DASH CW！命中率高得有點過份……

近接時的選擇

由於SPECINEFF的裝甲薄弱，即使鐮刀攻擊範圍很大，近距離戰仍不是它的強項，因此玩者應以盡快拉遠雙方的距離為目標。近接攻擊中，以QS近接最可靠，一方面能給對手威脅，一方面能離開敵人的視野，隨時CANCEL成DASH或空中DASH攻擊。


■SPECINEFF的QS近接性能優越


■近身戰是封印彈最易命中的時候

SPECINEFF的特殊攻擊

DEATH MODE

入力法：在體力比對手少的情況下按START掣兩次

發動後13秒內會變成無敵，但若不能在13秒內擊敗對手便會自爆而死，TIME OVER時亦一樣。另外留意「無敵」只代表中招時不扣能源，而不是全身沒有了中招判定，一些會慢慢削去能源的武器如CYPHER的匕首和DORDRAY的電鑽仍然是可以傷害SPECINEFF的。



鬼火

入力法：旋轉時按LW

放出八個鬼火攻擊對手，這些鬼火的追蹤性能、速度都不高，但如能在近距離使出，威力亦相當不俗。



殺人滑行

入力法：CW100%時，前DASH蹲下CW

雖然出招時會使用全部武器能量，但事實上只要CW有75%時即能使用。發動時全身無敵，並能像DORDRAY的突擊般用旋轉去改變行進方向，而威力則是SPECINEFF武器中最高的，在中距離戰時尤其重要。

超重裝甲突擊型機體

RVR-69 DORDRAY

將防禦力轉變成給敵人的壓力

DORDRAY是《VOOT》中最重型的VR，它不單止火力強，而且防禦力和V.ARMOR值均是整隻遊戲之冠，只要距離一遠，大部分攻擊都不能動它分毫。雖然它外型笨重，但當一使出突進技時，其速度足可和輕量級媲美，加上它的重心很低，不容易跌倒，因此可以不斷保持向對手施壓，待敵人犯錯後，才使出致命一擊！

基本武裝

LW：DRILL

這個電鑽可不是普通的電鑽，它本身有推進能力，可以射出來攻擊，而且能夠穿過障礙物(其間速度會減慢)，追蹤能力亦相當不俗。在擊中後，它會在一段時內不斷削減對手的體力。

主力技：
站立或蹲下RTLW
站立或蹲下LTLW



CW：V HURRICANE

從頭部的「V CONVERTER」(即那台DC！)中產生大量環狀LASER，有些可令敵人暫時麻痺，有些則有很高的攻擊力。另外也可以射出速度極快的「風火輪」來攻擊對手。

主力技：
跳躍RTCW
站立或蹲下LTCW



RW：CLAW LAUNCHER

DORDRAY的右手除了是一隻爪外，內裏還藏有一支火炎發射器。而爪本身亦可以射出，用來捉着遠處的敵人令其行動變得緩慢，提高命中率。留意在爪射出後火炎發射器仍可照常運作。

主力技：
蹲下RW
站立LTRW



DORDRAY 的基本戰術

利用防禦力的優勢主動出擊

相信不少讀者都已經留意到《VOOT》的其中一個定律是「後出手者勝」——胡亂進攻只會令自己得不償失。但DORDRAY則是一隻可以無視這定律的VR，因為一般的牽制攻擊根本傷不到DORDRAY，加上對敵人來說，它強力的突進技和DASH攻擊是一大威脅，因此玩者可以一直進攻，不讓對方有喘息的機會。


■看這種V.ARMOR性能！

善用蹲下攻擊

蹲下攻擊的其中一個特性，是會令自機V.ARMOR的反彈能力加強。基本上以DORDRAY的V.ARMOR強度來說，它在蹲下攻擊時幾乎等於無敵(當然RAIDEN的LASER依然是要中的……)，因此應多加利用。當中，蹲下RW和橫DASH蹲下RW的性能相當好，它們在擊中敵人或障礙物後會產生爆風，可以用來封鎖敵人的去路，至於前方向DASH的蹲下RW則是用作攻擊對手硬直的常用方法。


■橫DASH蹲下RW的爆風有很強相殺武器的效能


■DORDRAY的DASH蹲下攻擊有突然加速的特性

突進攻擊活用法

DORDRAY的最強攻擊法，是前DASH LW的電鑽突擊，和前DASH CW的CD突擊。這兩招之間的分別，是CD突擊的攻擊力和判定較強，但電鑽突擊則有將大部分攻擊無效化的特性。兩招突擊都可以用旋轉來改變行進方向，敵人想用DASH脫離，又或者躲在障礙物後面也會被打中。使用突擊的時機，主要是攻擊敵人的硬直；用LTRW鉗實敵人後使用；或者是強襲敵人的前DASH攻擊(只限用電鑽)，有時候用它來逃命也是不錯的選擇。


■首先向前突進……


■用旋轉修正方向


■由於攻擊判定強，有時即使歪了也會命中

V.HURRICANE活用法

DORDRAY普通的CW有令敵人麻痺的效用，而RTCW則有很高的攻擊力。但由於這兩招在地面使出時會拖慢自己的移動力，攻擊範圍又狹窄，因此很難投入實戰之中。但跳起的V.HURRICANE就不同了，因為玩者可以用TURBO旋轉來將環狀LASER射向四方八面，敵人要回避是極之困難的事，擊中後還有削減V.ARMOR的特典，是DORDRAY遠距離攻擊的主力。



■在遠距離跳起
■發動RTCW後，立即按實TURBO掣旋轉
■除非有障礙物掩護，否則回避是近乎不可能

DORDRAY 的特殊攻擊



巨大化

入力法：在靜止狀態時按START掣(DC掣ANALOG的上或下)

在一段時間內將自機變大的特殊技，期間攻擊力會加強、攻擊判定亦會變大，近接時的LW和RW更會變成特殊技，不過自機的中招判定亦……另外如果在巨大化途中被打中就會立即縮回原來的大小。


■近接RW——用腳踏扁敵人……


■近接LW——鑽人頭頂……

高速回旋電鑽

入力法：CW100%時右旋轉中按CW

類似TEMJIN的回旋斬，DORDRAY會拿着電鑽不斷旋轉，而且有自動追蹤敵人和不能擋格的特性。



回旋勾拳

入力法：在近接時，蹲下後按RTCW

出這招時，玩者必須先使用普通蹲下近接攻擊，然後在攻擊判定出現前按RTCW才會成功。由於準備動作大，除非敵人被環狀LASER麻痺，否則沒可能打中。



擁有大量特殊攻擊的奇怪VR

BAL-BADOS使用的武器，是那四支裝在雙手和雙腳的浮游砲「E.R.L.」(全名EJECTABLE REMOTE LAUNCHER)。利用它們，機師可以作出《VOOT》中最豐富、但亦是最複雜的攻擊。不過BAL-BADOS的弱點，是它缺乏一種簡單直接的主力武器，而必須將多種武器組合起來才能有效地進攻，另外它的防禦力和機動力都在平均之下，機師必須有極佳的回避能力才可，因此BAL-BADOS絕對不是《VOOT》初學者能夠駕馭的機體。

基本武裝

LW：HAND/THIGH LAUNCHER

BAL-BADOS左邊身的E.R.L.的標準攻擊(M屬性)，是射出追蹤力極高的浮游機雷，由於這些機雷會在戰場上飄浮一段長時間，可以有效牽制着對手的行動。在改變屬性後(B屬性)也可以射出RING BEAM。

主力技：
通常或蹲下LW
(空中)橫DASH LW



CW：BEAM LAUNCHER

利用不同的E.R.L.組合來作出多姿多采的攻擊，並沒有固定的攻擊形態，不過通常CW攻擊都有自動追蹤敵人的特性。但要注意在CW發動中，射出了的E.R.L.是不能進行RW和LW攻擊的(有一部分例外)。

主力技：
通常或蹲下CW(HALF CANCEL)
橫DASH蹲下CW



RW：HAND/THIGH LAUNCHER

利用BAL-BADOS右邊身的E.R.L.攻擊，通常(B屬性)是射出圓形的RING BEAM，有着不俗的連射性和攻擊力，在改變屬性後(M屬性)也可以射出浮游機雷。順帶一提，BAL-BADOS的武器全都不會被反射，故作戰時可以不用理會對手的V.ARMOR。

主力技：
(空中)前DASH RW
跳躍RTRW



BAL-BADOS的基本戰術

將E.R.L.脫離放置在戰場上

BAL-BADOS的LT攻擊除了CW之外，全都是將E.R.L.脫離的特殊技。LTLW和LTRW分別是將左手和右手的E.R.L.脫離，而蹲下LTLW和蹲下LTRW則是將左腳和右腳E.R.L.脫離。脫離後的E.R.L.會先跟着BAL-BADOS一段時間，然後才完全靜止下來，之後玩者就可以利用它來作遠程遙控攻擊了。從畫面上玩者可以知道E.R.L.的屬性(B是RING BEAM，M是機雷)和餘下的彈數。



■E.R.L.脫離時會有少許虛位，請確保安全後使用



■從敵人無法預測的死角進行攻擊

將攻擊撒到戰場每個角落

BAL-BADOS的浮游機雷如果數量多，敵人是很難完全回避的，因此玩者要有一有空就放機雷的習慣。基本上使用度最高的機雷是蹲下LW，因為它可以穿過障礙物，而且不需要LOCK-ON也能追蹤敵人。另外如果將RW轉變成M屬性，就能在短時間內射出大量機雷。為了令機雷的命中率提高，玩者可以不斷用通常CW(加HC)來迫敵人進行DASH回避，當他出現硬直時間，就用前DASH RW或蹲下CW進行狙擊。



■一有空就用蹲下LW攻擊



■HC的站立CW是極佳的牽制武器





■跳躍RTRW(M屬性)應是一次過出最多機雷的方法

用蹲下CW來作反射LASER的布石

反射LASER是BAL-BADOS攻擊力最高的招式，當中又以「反射LASER 1」的用途最廣，因為它可以輕易地和蹲下CW作出連攜。蹲下CW本身有着不俗的攻擊力，而且攻擊範圍廣闊，本已是BAL-BADOS的主力技之一。如果玩者有一支E.R.L.停留在空中，就能在蹲下CW收招時立即使出「反射LASER 1」！



■用蹲下CW將敵人打趺後……



■跳起放出左或右手E.R.L.……



■再次跳起按RTRW(LW)發動反射LASER 1！

在近接時絕不應退縮

首先玩者要明白BAL-BADOS是一台近接戰非常強的VR，主要原因是它的通常近接RW出手快而且擁有很大的攻擊範圍，單是用這招再駁右QS近接已經是非常強的連攜技。加上BAL-BADOS有一招非常有用的「鐵拳CANCEL」，方法很簡單，只要將TURBO近接RW用QS去CANCEL，然後用那個飄浮中的E.R.L去「撞」敵人就行了。



■這種攻擊範圍(>180度)在通常近接攻擊之中實屬罕見



■如果密着出「鐵拳CANCEL」，在QS開始的一瞬間已能擊中

BAL-BADOS的特殊攻擊



E. R.L.脫離後改變屬性

入力法：E.R.L.脫離後按START掣

在E.R.L.脫離後玩者可以將其攻擊屬性改變，BAL-BADOS的招式總數比其他VR多出近倍就是這個原因。



BLACK HOLE

入力法：CW100%時，在四支E.R.L.全部脫離後站立RTCW(一局只能用一次)

製造出一個可將敵人射擊武器全部吸收的黑洞，讓玩者作單方面攻擊



PYRAMID FIELD

入力法：CW100%時，在四支E.R.L.全部脫離後蹲下RTCW

將敵人困在金字塔形的結界內(敵人的射擊武器也走不了出來)，之後玩者可用塔頂上的E.R.L.來攻擊(按RW或LW)



反射LASER

入力法：CW100%時，在四支E.R.L.全部脫離後跳躍RTCW

利用E.R.L.作為反射板，發射極強力的LASER，2 HIT即能奪去重量級VR的六成能源，但要留意使用時的虛位極大



反射LASER 1

入力法：RW(LW)100%時，一支手部E.R.L.(B屬性)在空中脫離，另一支腳部E.R.L.(B屬性)在地上脫離後跳躍RTRW(RTLW)

攻擊力弱，敵人要回避亦不難，但出法簡單，使用頻率最高



反射LASER 2

入力法：RW(LW)100%時，一支手部E.R.L.(B屬性)在空中脫離，兩支腳部E.R.L.(B屬性)在地上脫離後跳躍RTRW(RTLW)

比反射LASER 1強力，但要令兩支腳E.R.L.都是B屬性要有點技巧



交差反射LASER

入力法：RW(LW)100%時，兩支手部E.R.L.(B屬性)在空中脫離，兩支腳部E.R.L.(B屬性)在地上脫離後跳躍RTRW(RTLW)

最難回避的反射LASER，但要跳起兩次將E.R.L.放上天太過危險了



TEXT：悟空

DC 製造商：STING
售價：6800日圓　發售日：發售中
容量：GD-ROM
1P/RPG/VMS、震動PACK、VGA BOX對應

正式展開全新的冒險旅程

曾經被稱為DC首隻RPG遊戲《神機世界EVOLUTION》的繼集終於在上星期推出，之前曾經看過體驗版的OPENING，畫面非常漂亮，而正式版的OPENING和體驗版的完全一樣，同樣是主角MAG利用CYFRAME一擊將一座巨大的岩石，岩石變成看似應該是一座城堡，之後便出現遊戲的標題畫面，和體驗版的氣勢同樣震撼，今次遊戲的副題是「遙遠的約束」，究竟有甚麼意思？MAG和他的同伴又會有甚麼遭遇？

舊有元素

新一輯的神機世界沒有太大改變，今集保存了上集大部份的系統，這無疑令玩家在操控上不會覺得陌生，但另一方面不變的系統又可能令玩家覺得廠方有點只改遊戲的名字但內容卻不改，十分矛盾；但這隻《神機世界EVOLUTION 2~遙遠的約束~》當然不會只改變了名字而內容不變，廠方吸收了上集的經驗，今次遊戲不論畫面及系統都得到大幅度的強化，現在先和大家介紹在今集仍然存在的舊有元素。



隊形轉換



上集的隊形轉換系統在今集仍然存在，同樣是在一3×3大的方格內配置同伴的位置，在這九宮格中站在最前方的角色攻擊力和等待時間會比較短，相反站在最後方的角色攻擊力發等待時間都會較長，但防衛力比前方角色為高。

FP值儲存



FP是角色使用必殺技時的能量，和上集一樣，在戰鬥中向敵人使用普通攻擊後，電腦會因應角色的等級而回復適量FP，等級越高回復量越大，這個FP回復系統在今集仍然存在，和上集一樣都是在角色進行普通攻擊後會因應角色的等級來回復適量FP。

逃走不能



大家應該都記得上集在戰鬥時是沒有逃走一欄，但實際逃走指令是存在的，上集的方法就是利用角色的移動將三名角色移動到九宮格地形最高防衛力的位置，只要三名角色都退到最後處，在指令欄處便會出現逃走一項，在今集亦一樣，在平常戰鬥時逃走指令是不會出現的，一定要將所有角色移動到最底處逃走指令才會出現。



記錄點



今集的記錄方法和上集一樣有兩種，一種是用記錄點，另一種是由迷宮一層到另一層時電腦詢問是否記錄的方法，神機2亦保留了這種記錄法，不過詢問記錄法在記錄後都必要回到標題畫面，如果可以在記錄後可繼續遊戲筆者覺得比較好。

自我生成系統



遊戲賣點之一，每次進入迷宮它的版圖都會不同，這系統在今集依然存在，對於習慣記下迷宮版圖的朋友這系統的存在實在非常麻煩，不過迷宮版圖每次進入都有不同，相對卻會令到遊戲的可玩大增，是好是壞則見仁見智。

新增元素



介紹完舊有元素，現在就介紹今集的新元素，今集增加的新元素總括來說只有一種，就是在角色出現重要對話時都會有配音，記得在上集配音只有在戰鬥中才會出現，但今集在平時對話時都可以聽到，這無疑令到遊戲更加傳神，令進入遊戲的玩家更覺樂趣。



撰文者：山寺良牙

東京巴士指南

駕駛列車、民航客機、戰鬥機、直升機的模擬駕駛遊戲

DC
製造商：FORTYFIVE 發售日：12月23日
價格：5800日圓 記憶：最少3 Block
SLG／MEM／對應RACING CONTROLLER／對應VGA BOX／對應震動手掣

巴士de GO？

相信各位已玩過不少了，但有否想過現在可以模擬成為一位巴士車長呢？相信有很多玩者是十分期待的，特別是香港的巴士迷也不例外，今次就簡單的介紹一下這個巴士車長模擬駕駛遊戲——《東京巴士指南》





遊戲概要



遊戲本身就是要玩者成為一架巴士的車長，現在是路線實習的階段，有關車輛的控制方法與及所有運作，均與一般的巴士大同小異(可以參考現在104號過海隧道路線)；當中玩者除了要遵守所有道路上的一般交通規則外，亦得留意車上乘客的安全，所以絕不能像賽車遊戲般，一下子將油門或者制動踏到最大，而且由於有限定速度的關係，所以行車時需經常「吊著油門」，以維持在一定的速度，制動方面亦得且「時踏時鬆」，讓車輛逐步的停下，以免乘客一下子受過大的減速慣性力而紛紛倒下。









附加要點



一)基本上車站是有兩種的，其一是沒有乘客上落，亦即可以「通過」的車站，在畫面的右下角會以「綠色的站牌」表示；其二是有乘客上落而必需停車的車站，會以「紅色的站牌」表示。

二)在轉換行車線或是車輛向特定方向轉向時，與一般道路規則一樣是需要啟動轉向燈「打燈」的，否則便會受罰。



三)鑑於巴士的車身長度與一般的私家車是不同，所以在轉向時需要較大的空間，亦即是說轉向時需要將車輛向前駛出多少許才轉向，否則車身後方便有可能碰上路邊或是防撞欄。

基本操作方法(預設)

※註：鑑於本人進行遊戲時發覺使用RACING CONTROLLER的效果會更好，故將其操作方法刊出。

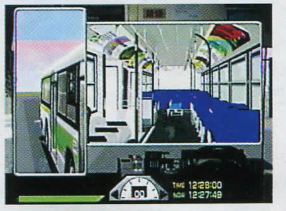
HANDLE：轉向／項目選擇
A掣：啟動下個停車站的廣播(行車時)／關上開門(在車站停車時)／決定
B掣：轉換視點／取消選擇
＋掣：啟動右方倒後鏡和向右打燈／選項向上移
－掣：啟動左方倒後鏡和向左打燈／選項向下移
L板手掣：制動(BRAKE)
R板手掣：油門／加速(ACCELERATE)
START掣：開始／暫時遊戲



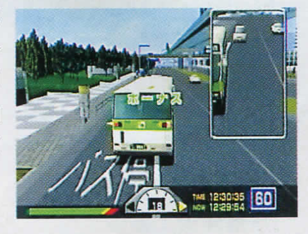
一般巴士行車程序及守則

一)先讓乘客上落車，所有乘客已妥當後，便「按A掣」將車門關上。



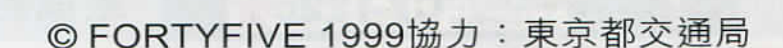


二)留意右方倒後鏡，發覺沒有其他車輛從後方過來或是後方車輛讓路的話，便可以踏下「拉下R板手」油門開始行車；要留意開車時切忌將油門踏得過大，否則乘客會受不住而倒下。





三)行車時除了留意一般道路規則「時速限制、交通燈指示、路標、路線牌指示、行車線」，與及其他車輛和行人「道路上的情況」外，亦得記緊在抵達下一站時，用廣播「按A掣」通知乘客下站的地點。



撰文者：山寺良牙

空想二次大戰？
PANZER FRONT

DC	
製造商	ASCII
發售日	12月23日
價格	6800日圓　記憶：16 Block

PS／SLG／MEM／對應VGA BOX／對應震動手掣



終戰已五十多年，這場做成數百萬人死傷的戰事相信很多人也會永遠記著，而隨著離終戰越久，亦意味著新的戰爭伏線；繼其他機種相繼推出以二次大戰題材有關的遊戲後，今次亦在Dreamcast和PlayStation上推出另一隻以二次大戰為題材的遊戲，就是今次所介紹的《PANZER FRONT》。

遊戲概要





遊戲本身很難定義她的類別，因為玩者本身就是一位「坦克車（接下以「戰車」來代替）」的駕駛者兼炮手，同時亦是一位小隊的指揮官；在戰事中除了要控制自身所乘坐的戰車去攻擊敵人外，亦得向隨隊的戰車作出指示，例如：移動、攻擊、防禦……等，最後達成該版所指定的任務。即是說除了有一般射擊遊戲的要素外，亦具有戰略遊戲的策略性要點存在。

雖說是以二次大戰的時代為背景，而且版面方面亦會盡量根據戰史史實，但實際上也有地方是虛構的，最明顯的就是玩者所選用的戰車，遊戲中「大部份」出場的戰車，無論是敵是友均是以實名出場，唯一只有玩者的戰車是虛構，而這些虛構的戰車，更是由六位著名幻像機械設計師所創作出來的結晶品，喜歡哪位的話就用他所設計的去出戰吧！

遊戲中出場的六架虛構戰車

SHORT BULL
設計者：宮武一貴
所屬陣形：美國
主要武裝：105 mm GUN T5E1
最高速度：38 mile/h



T69E3
設計者：石津泰志
所屬陣形：美國
主要武裝：76 mm M1A1
最高速度：28 mile/h



E-79
設計者：永野護
所屬陣形：德國
主要武裝：128 mm Pak43 L55
最高速度：35 km/h





AUREOLE
設計者：佐藤道明
所屬陣形：德國
主要武裝：88 mm L100
最高速度：60 km/h

NC-152
設計者：橫山宏
所屬陣形：蘇聯
主要武裝：152 mm ML20C
最高速度：35 km/h



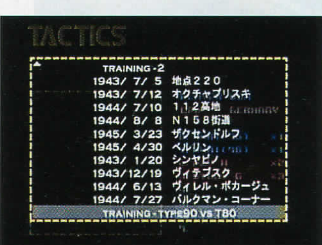


Cy-122c
設計者：山根公利
所屬陣形：蘇聯
主要武裝：122 mm D-25T
最高速度：50 km/h

模式簡介



TANK SELECT：玩者可以從六架虛構戰車中選出一架來使用，然後進入二次大戰中不同戰事的舞台（版面）進行任務，最終當然是達成任務；不過要留意一點，就是這六架戰車基本上是會分為三個陣形，納粹德國（德國）、美國、蘇聯（現在的俄羅斯），選用不同陣形的戰車的話，可玩到的戰事舞台亦會有所分別。



TACTICS：玩者可以自由進入遊戲所到的任何一個戰事，唯一不同的竟是玩者需使用實在的戰車（當時真實出場的），而且亦能自由調整及控制敵人和自軍所出現的戰車數目，以至出現位置，玩法及勝利條件與TANK SELECT中出現的一樣，而當中有一版更是在TANK SELECT中玩不到的，就是「現代日本陸上自衛隊的90式戰車對俄羅斯T80坦克」。

TUTORIAL：是屬於教學模式，會教授戰車的一般基本操作，這個會根據不同的難易度和操作方法而有別。

OPTION：可調整遊戲的各種設定，例如：難度、控制方法、砲塔自動回旋……等。



※註：畫面屬於Dreamcast版

撰文者：山寺良牙

魔法警察？

DC/PS
製造商：MEDIA WORKS　發售日：12月22日
價格：5800日圓(PlayStation版)／6800日圓(Dreamcast版)
記憶：13 Block(Dreamcast版)
SLG／MEM

悠久幻想曲3 Perpetual Blue

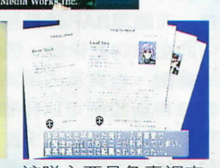


※註：畫面屬Dreamcast版

這個著名戀愛＋育成的模擬遊戲，在Sega Saturn和PlayStation上推出過四個作品後，終於再次在PlayStation和新世代機種Dreamcast上推出其系列的最新作──《悠久幻想曲3 Perpetual Blue》







故事概要

故事地點基本與系列的一樣(真的很悠久記不起)，主角「玩者」是一位名叫Lucid Atray剛於保安學校畢業的學員，原本想進入當地的第一搜查室工作，可是從當局方面的適性檢查結果來看，發覺他可能擁有珍奇的魔法潛在能力，結果他便派到「第四搜查室──Blue Fencer」，並成為該隊的帶領者，該隊主要是負責調查怪物和魔法關連的罪案，事實上他根本不想做這部門的工作，可是新官上任就算遞信要求轉調部門也沒可能批准，最後Lucid只好硬著頭皮做好現在的職務。

生活流程



一天的早上，所有團員均會集合，簡報今天的工作計劃，玩者可以改動某些下屬的工作計劃；同時亦有些必要工作或事項會指定由誰負責，若不實行的話，當晚的檢討會便會被譴責，令同事之間的信賴度下降，在早會上亦可以得知今天有否出外工作的安排。

早會完畢後便可自由活動，這段時間玩者除了可以與其他同事交談、自行訓練、改動工作計劃外，亦可以邀請該同事與玩者一同訓練，除了令能力值有所提升外，亦可增加之間的信賴度。(注意！自由活動時間基本以實時形式進行。)





早上自由活動時間完結後，若當日有事件發生或命令來到時，便會自動進入事件部份，這部份頭段基本以冒險遊戲形式進行，當中除了有以往的選擇對白形式外，亦會首次出現感情選擇的新系統，這個系統基本上是會因玩者對情況、事件的看法而改變遊戲的進展，而不同的按掣則代表不同的看法「X」：同意／接受、「Y」：沒反應／不予置評、「B」：不同意／反對。

此外若在事件中出現敵人的話，便會進入戰鬥畫面，戰鬥方式基本與一般的RPG差不多，不過輸入所有指令時均幾乎用盡手掣上所有按鍵，例：Frame魔法攻擊>L(魔法攻擊)→左(魔法類別)→Y(魔法)→選目標→確定、一般物理攻擊>左(攻擊)→Y／X／A(攻擊力高→低)→選目標→確定。



事件完結或是當天沒特別事件發生的話，便會自動進入檢討會，散會後到就寢前亦會有一段自由活動時間，情況與早上的可是一樣。

來到星期天(日)Blue Fencer是休息的，不過玩者要取得新的魔法／攻擊只能在此日進行，可取得的會根據玩者過去一星期或話久所儲得的訓練經驗值而定，首先玩者需選擇攻擊或魔法的系統，例：物理攻擊、回復魔法、攻擊魔法，當中留意不同的屬性亦會有關係；接下便是選取魔法；選定好魔法後便需設定該魔法在戰鬥中所使用的按掣。



Blue Fencer總部剖釋圖

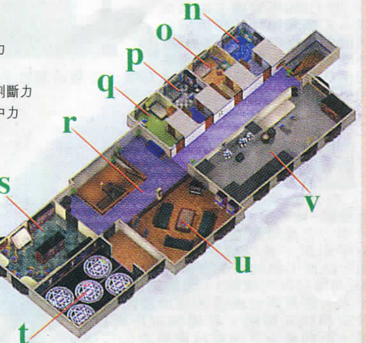
※註：「>」代表該行動所影響的能力指數

1F

a. Tisse的房間
b. Zepher的房間
c. Bisette的房間
d. Lucid的房間
e. 食堂
　休息(休憩)>抵抗力
　吃茶點(おやつ)>集中力
　吃零吃(つまみ食い)>判斷力
f. 廚房
　洗碗當值(皿洗い當番)>器用、魔力、判斷力
　烹調當值(料理當番)>器用、敏捷、集中力
g. 訓練室
　破壞假人(ダミー破壞)>筋力、器用、耐久力
　衝走(ダッシュ)>敏捷
　挺舉(ベンチプレス)>筋力
　投擲>器用、敏捷
　防禦訓練(ガード訓練)>耐久力
h. 後園
　清理當值(掃除當番)>筋力、魔力、集中力
i. 事務室
　文書處理(書類整理)>抵抗力、集中力
j. 庭園
k. 大門
l. 倉庫
　倉庫整理當值(倉庫整理當番)>器用、筋力、抵抗力
m. 實驗室
　煲藥草(藥草の湯煎)>抵抗力
　做護符(護符作成)>魔力、判斷力
　應急訓練(應急手當訓練)>判斷力、敏捷
　瞑想>魔力
　研究新藥(新藥研究)>抵抗力、集中力
　抽出精華(エキス抽出)>判斷力、抵抗力

2F

n. Frone的房間
o. Ruety的房間
p. Melfy的房間
q. Vircia的房間
r. 2F大堂
　午睡(層寢)>筋力
s. 資料室
　寶石鑑定>判斷力
　讀書>集中力、魔力
　收拾書籍(本の片付け)>筋力、敏捷、判斷力
　寫書(寫本)>集中力
　寫報告書(報告書作成)>抵抗力、耐久力、判斷力
　翻譯古文書(古文書解讀)>魔力、筋力、集中力
t. 特殊訓練室
　物理攻擊訓練>物理攻擊
　攻擊魔法訓練>攻擊魔法
　回復魔法訓練>回復魔法
　妨礙魔法訓練(障害魔法訓練)>障害魔法
　輔助魔法訓練(補助魔法訓練)>補助魔法
u. 交談室
　看電視(TV觀賞)>判斷力
　休息(休憩)>抵抗力
　飲茶(お茶)>集中力
v. 工作室
　修理物品(ガラクタ修理)>耐久力、器用
　武器打理(武器の手入れ)>筋力、器用
　火藥製作(火藥作成)>敏捷、判斷力、抵抗力
　做繩(ロープ製作)>器用
　入聖水瓶(聖水瓶詰め)>耐久力、魔力
　做假人(ダミー作成)>耐久力、器用、集中力



TEXT：悟空

GODZILLA GENERATIONS MAXIMUM IMPACT

DC
製造商：SEGA　售價：5800日圓
發售日：發售中　容量：GD-ROM
1P/ACT/ARCADE STICK、震動PACK、VGA BOX對應

千禧年最後一隻哥斯拉！！



哥斯拉在DC初面世時已經推出過一次，但那隻哥斯拉筆者覺得不太好玩，只可以四處走動進行破壞，不能與哥斯拉系列中各種怪獸打鬥實在不算是哥斯拉，而且在美國上映的美國哥斯拉摧毀了日本哥斯拉多年的聲譽，可能是這原因，日本東映將在2000年重新製作一套哥斯拉，誓要挽回哥斯拉的地位，而在DC上東映亦重新製作一隻哥斯拉，論畫面和可玩性都比上一集好，相信這隻2000年哥斯拉定能取回之前失去的一切。

遊戲玩法

遊戲玩法和上集差不多，都是以破壞城市為目的，不過上集要不斷破壞來儲存能量才可使用的放射火炎在今集已變成可以不斷使用，在遊戲時只要緊按A掣在右下方的能源BAR就會開始儲存，而能源BAR越長放射火炎的威力便越大，在儲存或火炎放射期間玩者可以將在畫面中的指標四處移動，因火炎是依照指標位置攻擊的，所以玩者便可以利用指標指向人類的戰機、坦克及四周高樓大廈展開攻擊；另外當移動指標同時，哥斯拉本身亦會依照十字掣或ANALOG的方向移動，這樣哥斯拉便可以移動來避開人類的攻擊而繼續破壞。當走了一定路程遊戲的前半段便會完結，之後跟着來的便是頭目戰，這些頭目大家亦不會感到陌生，牠們都是很多人也認識的怪獸，例如哥斯拉宿敵三頭龍、異變植物紫羅蘭和神秘民族守護神莫士拿等，相信哥斯拉今次又要進行連場激戰。



背景表現真實

玩者需要控制哥斯拉在日本各地不斷進行破壞，今次每關都地方都表現得非常真實，所有建築物都是現時日本真正存在的建設，例如福岡大球場和迪士尼樂園等，這些在日本非常出名的建築物全部都會在遊戲中出現給哥斯拉破壞；如果對日本(或稱蘿蔔頭)有任何新仇舊恨的朋友，那一定要買這隻遊戲回家，她必定能給與你「無比快樂」。

怪獸介紹

遊戲中所有登場的怪獸都是歷代哥斯拉電影比較出名，很多也是香港哥斯拉迷熟悉的怪獸，下文將是這些怪獸們的簡單介紹。

哥斯拉

身高80米
體重50000公噸

遊戲的主角，1989年的「哥斯拉vs莫士拿」到1995年的「哥斯拉VS DESTOROYAH」中的出的平成哥斯拉，由大量核子能量產生出來的怪獸，亦因為本身是由核子能量所產生，所以體內含有極多的核子能量，牠的破壞方法除了直線步行攻擊，還有由本身核子能量產生的招牌武器「放射火炎」。

紫羅蘭

身高120米
體重 200000公噸

在1989年登場，由哥斯拉、人類和植物的基因融合的而成的怪物，因為哥斯拉感應到牠身上擁有自己的基因而四處尋找牠，攻擊方式有噴出含高溶解性的毒液和用長有尖鋭牙齒的觸手作出攻擊。

三頭龍

身高140米
體重80000公噸

在1964年的哥斯拉電影「三大怪獸~地球最大之決戰」中首次登場，之後曾經在多套哥斯拉電影中出配，可以説是哥斯拉的宿敵，牠最出名的時間應該是1991年的「可斯拉vs三頭龍」，因為未來的地球人不想哥斯拉繼續破壞地球而穿越時空尋找三頭龍，希望牠將哥斯拉消滅，不過最後竟演變成更嚴重的災禍，牠的攻擊方式有引力光線和身體撞擊。

莫士拿

身高120米(幼蟲)175米(成蟲)
體重15000公噸(幼蟲)20000公噸(成蟲)

首次於1964年哥斯拉電影「莫士拿vs哥斯拉」中登場，其後在1992年「哥斯拉vs莫士拿」再次登場；屬於地球一神秘民族守護神的莫士拿，在遊戲中哥斯拉要對付牠兩次，頭一次是一群莫士拿幼蟲、以蠶絲攻擊，第二次是莫士拿成蟲，攻擊方法有超音波光線和鱗粉兩種。

SMG-lind

身高120米
體重150000公噸

由人類製造專門對付哥斯拉的次世代戰鬥機械人，不論速度、攻擊力及防守力都相當高，體內因裝有人工智能AI「BH-3」所以不需人手操控，攻擊方式有五種，是最多攻擊方式的機械人。

MGR-lind

身高100米
體重160000公噸

和SMG-lind一樣同是由人類製造的防衛用戰車，速度較SMG-lind慢、但耐久力卻出奇地高，比SMG-lind較容易應付。

宇宙哥斯拉

身高120米
體重80000公噸

在1994年的哥斯拉電影中誕生，是由在宇宙的結晶生命體與哥斯拉的細胞融合而成，速度是一眾怪獸中最高的一頭，背上的結晶體將宇宙能源吸收後令牠可以使用超能力，攻擊方式有兩種，同屬高攻擊力。



DESTOROYAH(完全體)

身高120米
體重80000公噸

在1995年的哥斯拉電影中誕生，牠是將初代哥斯拉葬身在東京灣的恐怖怪獸，在電影中牠有多次進化，到完成最後進化後就變成完全體DESTOROYAH，攻擊力不下於宇宙哥斯拉的重力波，而且在遊戲中更會不時退化回到幼蟲時期向哥斯拉攻擊，非常難應付。

玩後感

今次的哥斯拉和上次玩法有點不同，上集的玩法只是有一處地方四處走動進行破壞，除此之外便沒其他玩法，但今次的哥斯拉子了有破壞城市一欄，亦加進了射擊和頭目戰等新元素，而且與上集已經事隔一年，遊戲廠商已經掌握到DC的機能，令到畫面的質素更加高，喜愛哥斯拉的朋友絕對不能錯過。



TEXT: IKI

特撮冒險活劇SUPER HERO烈傳



英雄所到之處，拳風壓絕一切邪惡！

DC	
製造商: BANPRESTO	
發售日: 予定2000年春	記憶: BLOCK數未定
售價: 未定	容量: GD-ROM
AVG／對應VMS	

每個人的心目中也有自己景仰的英雄。幪面超人、閃電超人、電腦奇俠、天地雙龍‥‥這一大串特撮片的主角名字中，也許其中一位正是閣下心目中的英雄，在經過接近30年的時光洗禮，一群昔日陪伴你我成長的熱血英雄堂堂回歸，在DC的舞台上為成就人類的和平而與惡黨戰鬥到底！



CHECK 1！100個以上劇目



其實早在先前已說過，遊戲中的每一話(劇目)的時間大約只有30分鐘左右，是以遊戲本身就已經很有TV版的風格，而遊戲的故事性亦因此變得更為濃烈。遊戲的總話數據悉超過100個以上！遊戲本身削除了LV UP功能，更加強調身為改造人的主角的強大。在最初玩者可選擇出戰的英雄實在少得可憐，



但隨著戰鬥次數增加，玩者甚至可取得隱藏英雄角色也說不定。最後，據悉遊戲是有隱藏劇情的，詳細發生條件未明，但只要滿足一定特殊條件，遊戲中的敵人(如電腦奇俠的宿敵電腦黑魔)更有機會成為主角。

CHECK 2！自由組隊樂趣多



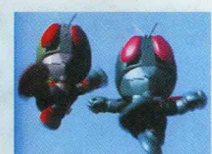
先前已說過，在遊戲的戰鬥中，玩者只須專心一致控制一名英雄，其餘隊員則交由電腦處理。戰鬥中，隊伍最多只可有5名同伴。而在發生「突發性事件」後，玩者可先選擇「事件現場」，然而亦要根據當時狀況來編制出戰。留意在戰鬥時或會有不少EVENT，同時亦留意大家是否有錯失取得新角色的機會。



CG齊齊睇

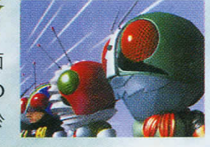
在CG表現方面，廠方可謂活用了DC的功能，除了OP外，每當遇上角色登場或變身場面或角色使用必殺技時，遊戲中也會以CG動畫表達，以下，就讓我們先睹為快看看遊戲中的CG動畫片段罷！

雙重風雷電 (DOUBLE RIDER KICK)



由「技之一號」幪面超人一號及「力之二號」幪面超人二號同時使出絕招「風雷電」(原名: RIDER KICK)踢向敵人的必殺一擊，這招原作中的幻之技在遊戲中是否須透過特殊方法始可取得尚是未知之數。

歷代幪面超人束勢待發



站立於採掘場山頂上的歷代幪面超人！畫面所見連BLACK也有出場的份兒，未知之後如ZO等有否出場機會？但既然歷代幪面超人集結於此，相信惡黨也不能作惡，期待這場夢之競演！

超力變身！閃電超人



閃電超人的變身過程也可說是波折重重，因為閃電超人在變身前先要經過繭超人的階段，這時其能力明顯較弱，但只要待得時機成熟，繭超人身上便會發生異變，接著便會成閃電超人。

GOLENJAR STORM



五勇士(原名: 秘密戰隊)的必殺技之一，使出時，5人會輪流把爆彈球傳來傳來，以順序方式，最後一擊便由1號紅勇士把爆彈球直接擲向敵方怪人把其炸裂！(一小朋友千祈咪學)

登場角色有樣睇



TEXT：MARKS



SEGA賽車再顯神威

相信各機迷都清楚SEGA一直以來都推出了不少賽車遊戲，而且每次的質素亦令到很多人感到愕然。現在SEGA終於挑戰「RALLY」、「DAYTONA」等以外的比賽類型—「GT」，而這遊戲能否挑戰「GT 2000」還未清楚，但筆者就會在此介紹《SEGA GT》的厲害之處。

DC	
製造商	SEGA
發售日	2月17日
售價	5800日圓　容量：GD-ROM
RAC/2P/MEM/	





REPLAY



在《SEGA GT》中的REPLAY除了放播中的視點之外，還會有各式各樣無固定的攝影角度，而玩者就可以依照自己的個人喜好以不同的視點觀賞自己的駕駛片段。由於DC機能強勁，所以這遊戲的REPLAY將會把真實汽車的貼地感、轉動等重現，從而令每一位玩者彷彿見到真實賽車的比賽片段。另外，玩者更可以把自己心愛的REPLAY片段保存在VMS之內，好讓玩者隨時拿REPLAY來看。



LICENSE

參加《GT》裏面的比賽，當然要有參賽資格—LICENSE。遊戲中會預設四個不同的等級，而順序以ENTRY、B、A、SA。要取得這些LICENSE就需要挑戰各個車廠的WORKS中所實施的DRIVER TEST。取得合格後，便可以購買該LICENSE等級的車種，而且更可成該車廠的WORK DRIVER。另外，每間車廠更會有三個階段的WORK DRIVER，而如果玩者取得卓越的TEST成績，就可能成為首席車手。





OFFICAL RACE

在OFFICAL RACE裏，會準備了四個CLASS的「SERIES戰」，以及以WORK'S CAR來參賽的「SPECIAL CUP」。參加SERIES戰的車輛只需要付合該CLASS的要求便可以，馬力等則不會有所限制。每個SERIES戰都需要進行三場比賽，而DRIVER'S POINT將會決定比賽的最後勝負。另外SPECIAL CUP是以同款車種與擁有GT選手權的車手比賽的超級賽車，從而在駕駛技術方面分出勝負。



RACE COURSES

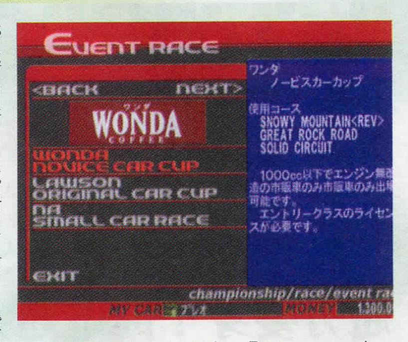
現在《SEGA GT》暫時公布五條了遊戲中登場的賽道，包括：晚上的街道為舞台—NIGHT SECTION-A、以兩個高速彎位的橢圓形賽道—SPRINT ZONE、出現連續中速彎角—SKY PEAK HILL、講求高速性能—SOLID CIRCUIT、以雪山為背景—SNOWY MOUNTAIN，相信這五條賽道只是遊戲中的一小部份。





EVENT RACE

當玩者在DRIVER'S TEST中取得的LICENSE越多，EVENT RACE的難易度相應會提高，而新EVENT同樣亦會出現。EVENT RACE將會有各式各樣的比賽內容，好像有耐久賽、無改裝車等，所以一輛車是無法稱霸所有EVENT RACE。另外，EVENT RACE會有不同贊助商參與，好像有「ANA」、「AJINOMOTO」、「Pioneer」、「McDonald's」、「Calbee」等等，當玩者贏取這些比賽時，不但可以取得比賽獎金，而且更會有特別資金贊助。





各CLASS分類（排氣量）

CLASS	排氣量
ENTRY CLASS	~1000cc
B CLASS	~1600cc
A CLASS	~2000cc
SA CLASS	2001cc~

TEXT：悟空





一隻玩法比較複雜的遊戲，遊戲集合了戰略、及RPG元素，戰略部份就像S.S的《DOAGON FORCE》一樣，先在大地圖編成隊伍，再發出指令移動，最後與敵人發生戰鬥，在戰鬥時亦設有與《封神演義》一樣的高低差攻擊，可以說遊戲是集各遊戲的大成，但遊戲是否值得一玩，只要看完以下介紹便一清二楚。

央華封神 ~央華花開之時~

玩法獨特的戰略 RPG

遊戲故事

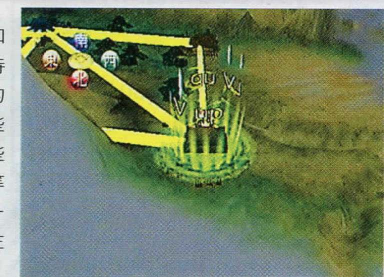


遊戲的故事發生在一個叫「央華」的世界內，主角「來 星晶」本身是一名普通的日本少女，但不知甚麼原因被帶到「央華世界」內，在這裏她遍到一位正義仙人「伯 工命」，他要主角在這裏進行各種各樣的術法修煉，在修煉期間認識到多位好朋友，有些更和她以姊妹相稱，就在來 星晶學有所成時，伯工命對主角說本身沒有任何妖魔鬼怪屬「陽」的大地不知為何近日多處地方都被妖魔變成「陰」地，，經過一番調查後初步知道原因「錦呼之邑」內，就叫主角和數位同伴一起前往進入調查，希望將多處「陰」地變回原來的「陽」地。就這樣主角就朝着所有事件起因的地方「錦呼之邑」前進，一方面為了解救世界各處的「陰」地，另一方面就為了尋找回去自己世界的路而起程。





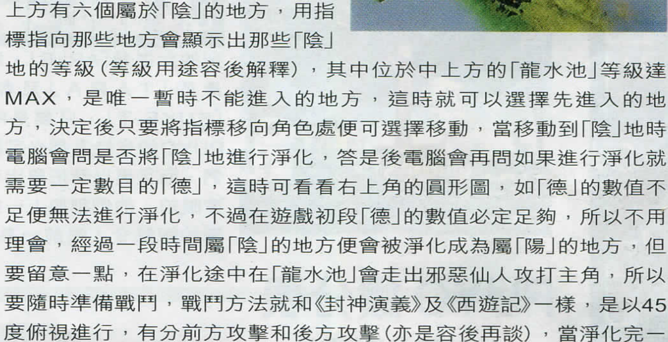
土地屬性



'遊戲中土地分開「陰」和「陽」兩個屬性，在遊戲開始時土地全為「陰」屬性，遊戲目的是要玩者控制主角到達這些「陰」地轉為「陽」地，而這些「陰」地都有一個等級，這些等級就是需要淨化的時間，一個等級大概需要10~身15秒左右的淨化時間，而在淨化期間更有可能出現邪仙攻擊或其他屬「陽」的地方受到淨化，隨着故事發展版圖開始變大，要淨化的地方和地的等級亦開始多和大，所需的時間亦較長。



遊戲玩法



開始時主角會站在地圖下方，這時除主角另外已有四名同伴，在上方有六個屬於「陰」的地方，用指標指向那些地方會顯示出那些「陰」地的等級（等級用途容後解釋），其中位於中上方的「龍水池」等級達MAX，是唯一暫時不能進入的地方，這時就可以選擇先進入的地方，決定後只要將指標移向角色處便可選擇移動，當移動到「陰」地時電腦會問是否將「陰」地進行淨化，答是後電腦會再問如果進行淨化就需要一定數目的「德」，這時可看看右上角的圓形圖，如「德」的數值不足便無法進行淨化，不過在遊戲初段「德」的數值必定足夠，所以不用理會，經過一段時間屬「陰」的地方便會被淨化成為屬「陽」的地方，但要留意一點，在淨化途中在「龍水池」會走出邪惡仙人攻打主角，所以要隨時準備戰鬥，戰鬥方法就和《封神演義》及《西遊記》一樣，是以45度俯視進行，有分前方攻擊和後方攻擊（亦是容後再談），當淨化完一個地方準備到下一個，這時可按Y掣先看看屬性圖，之後選擇的地方最好是在淨化地附近，因為只要淨化地和附近的淨化地可以形成一個三角形，「德」的數值便會增加，另外如可以做到連鎖出現多個三角形，「德」的數值亦會以倍數增加。





戰鬥

上文亦提過，遊戲的戰鬥畫面和系統與《封神演義》及《西遊記》很相似，有分前方攻擊及後方攻擊，前方攻擊受到的傷害較少，後方攻擊所受的傷害較大，盡量在後方或側面攻擊，敵人所受的損傷亦較大。



另外亦要注意角色的攻擊方式，例如主角來 星晶的攻擊方法是一次攻擊到自己對外八方向的一格位置，同伴高林道人的攻擊方法則是自己對外三格直線攻擊，只要善用每個角色的攻擊方式，要消滅敵人根本不是一件難事。

TEXT：悟空

跳吧、叫吧、齊來起舞吧！！



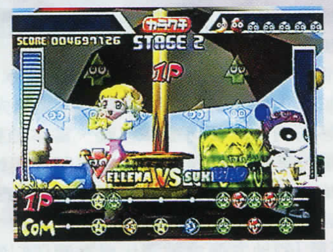


又一隻以音樂節拍為題材的遊戲，PUYO PUYO一向是以方塊遊戲為其系列的賣點，但今次廠方在DC上推出的PUYO系列竟不是方塊遊戲，而是早期在街機或家庭機非常流行的音樂遊戲，究竟今次COMPILE將自己的招牌遊戲PUYO PUYO以音樂節拍型式推出能否吸引玩家購買呢？現在就為大家介紹一下這隻《PUYO PUYO DA！-Featuring ELLENA System-》。



角色設計可愛

遊戲既然掛上PUYO PUYO的名字，遊戲中會登場的角色當然會是PUYO PUYO一系列設計可愛的角色，遊戲中共有八名角色供選擇，其中當然包括PUYO系列的女主角「ARLE」、魚頭人身的「TARA」及骷髏仔「SUKE-T」，只要是PUYO PUYO的支持者都必定記得他們，而且更以新形象出現在大家眼前，他們都換上一些較新潮的服飾令人眼前一亮。



遊戲玩法

遊戲玩法和其他音樂節拍類型遊戲一樣，都是跟隨遊戲中音樂的節拍再配合畫面下方的按鈕指示去按適當的按鈕，可謂非常容易；雖然玩法容易，但難度卻不可以說容易，遊戲中的節拍看下去好像很簡單，只是跟着拍子再按下按鈕，事實是否真的如說般容易？那便要玩者親身去體驗體驗了。

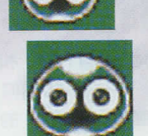


連鎖系統

以前的PUYO PUYO系列的方塊遊戲，其可玩之處就是自己吃下多行方塊出現多個連鎖，給對手來個PUYO大發放，任何人受到這種「獎賞」都必會出現「短暫性咒罵」或突然失控高聲呼叫，這情況在那時候常常出現，而在DC的PUYO PUYO中這種破壞力強勁的連鎖依舊存在，不過今次只會在上方的PUYO累積表出現，卻不會給對手任何傷害，而且亦有多款累積表示，累積數目請看下圖。

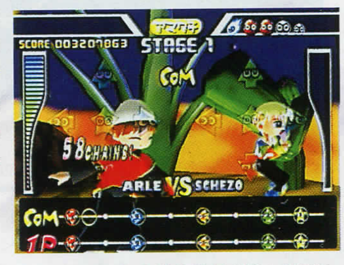


小PUYO=1個PUYO
大PUYO=6個PUYO
岩石PUYO=30個PUYO
月光PUYO=90個PUYO
彗星PUYO=180個PUYO
土星PUYO=360個PUYO
旋渦PUYO=720個PUYO






當然、想給對手數目龐大的PUYO，就需要造出多CHAINS數的連鎖，想造出多CHAINS的連鎖，就需先明白遊戲的計算法，遊戲中有五種得分稱號，分別是：「EXCELLENT、GREAT、GOOD、FAIR和BAD」，想造出多CHAINS數的連鎖就要在每次節拍中只出現EXCELLENT和GREAT的評分，只要在途中出現一次GOOD以下CHAINS的連鎖便會重頭開始計算。



PUYO 績分表

一般的音樂遊戲都是以一條能源BAR作計分方法，當能源BAR在一首音樂完結前超過或到達基本合格位置，就可以繼續遊戲，但假若不能超過或到達合格位置，則當失敗論，即GAME OVER，《PUYO PUYO DA！-Featuring ELLENA System-》亦一樣，在畫面兩旁同樣有能源BAR，除了旁邊的能源BAR，上方亦設有砍個PUYO計，首先說能源BAR，這能源BAR和其他音樂遊戲不同，它會在玩者表現好時上升，但表現不好卻不會下降，能令它下降的只有對手，當對手表現好便會令能源BAR下降，當能源BAR在音樂未完結前便下降到完全消失，遊戲會立即完結，另外若果能源BAR下降，在上方的PUYO表就會開始累積PUYO，PUYO累積數目越多即表示離遊戲完結時間不遠，要多多留意。





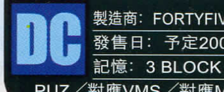
TEXT: IKI



通信對戰 LOGIC BATTLE 大雪戰

久違了的簡易明快PUZZLE遊戲！

在芸芸DC作品中，大部份也是格鬥、射擊、動作、賽車等類型的遊戲，不是說它們不好玩，而是玩多了也總會感到沈悶或厭倦罷！以下筆者介紹的遊戲《通信對戰LOGIC BATTLE大雪戰》則正是久違了的PUZZLE遊戲，其人物設計可愛吸引，加上遊戲節奏簡易明快，實在是大主流遊戲以外的清新劑，相信絕對適合對於在鍊完車、打完交後感到異常沈悶的各位玩者。



製造商: FORTYFIVE 容量: GD-ROM
發售日: 予定2000年2月 售價: 未定
記憶: 3 BLOCK
PUZ／對應VMS／對應MODEM





LOGIC BATTLE有幾邏輯

LOGIC，即邏輯也。到底這遊戲又有幾邏輯？其實，這隻《通信對戰LOGIC BATTLE大雪戰》可算是潛水艦GAME。即是說，遊戲中玩者要首先預計對手的潛水艦將要配置的座標位置，然後在預計的座標位置上投下一枚爆彈，這便是遊戲的基本玩法。由於玩者在預計對手潛水艦的位置的同時也要計算如何避免對方的攻擊，故此遊戲的對戰氣氛十分熾熱。



遊戲故事及規則

話說玩者身處的世界名為「常春之世界」，它本為一個美麗翠綠的世界，然而受到了「雪之女王」的影響，這個翠綠的世界遂被一片白濛濛的白雪所覆蓋，為了使大地回復昔日面貌，主角一行人便展開了打倒「雪之女王」的旅程。

戰鬥是以「LOGIC BATTLE」方式進行，敵我雙方也會各自擁有一塊10格乘10格的甲板，甲板上有不同形狀的BOARD，根據這些BOARD的形狀來推想攻擊模式，誰先將對手的BOARD全滅則作勝利論。除了一般攻擊外，玩者亦可作SPECIAL ATTACK或從2間商店中購買道具。最後，玩者亦可上網與遠方高手一決雌雄。

TEXT: IKI

HOLLO KITTY LOVELY FRUIT PARK

與HELLO KITTY在DC上成為朋友！

製造商: SEGA
發售日: 發售中 售價: 未定
容量: GD-ROM 記憶: 2 BLOCK
PUZ／對應VMS







DC自推出以來，有關她的新聞（傳聞）可謂不絕於耳，雖然當中還是以負面消息居多，但所謂「否極泰來」，自DC的銷量在歐美方面報捷後，DC似乎真是有點兒愈戰愈勇的姿態。除了一系列排山倒海的大作推出外（如《JO JO》、《V.O.O.T》、《SF III》、《莎木》等‧‧‧‧數之不盡），SEGA更順應現時大行其道的「iMAC熱」及「HELLO KITTY熱」，分別推出了「透明版」DC及「HELLO KITTY版」DC，大玩其「iMAC」FEEL及「食住」HELLO KITTY的熱潮。其中廠方為了配合「HELLO KITTY版」DC的推出，更特意推出了一隻名為《HOLLO KITTY LOVELY FRUIT PARK》的遊戲作招徠，以收取主機宣傳之效。

我易玩，但我有內涵

很多人第一眼看見這遊戲時也認為很易玩、很無聊，然而，當你愈玩下去便愈發覺這隻遊戲其實很有內涵。遊戲方式與蘋果棋有點相若，玩者與對手的棋子各自以不同生果表示（如蘋果代表玩者，香橙代表電腦），在25格的棋盤內，雙方盡力爭取自己的「地盤」，留意若雙方的棋子（生果）接觸，則進攻的一方便可把對方的棋子變成「自己友」（把對方的生果變成己方的生果），反之亦然。而當25格的棋盤全滿後，則以棋子數目較多的一方作勝利論。






對戰注意地方

1）藍色的步格可令己方棋子數目加倍（一開二），而紅色的步格則沒有特別效果。
2）先取得己方附近一帶的藍色步格，待勢力擴張後才作攻擊。
3）被圍攻時可嘗試向外（紅色步格）發展，說不定有意外收獲。



誕生!! 史上最強

拳皇

THE KING OF

2000年1



隨書附送：

三神器：草薙之劍

分別推出：純金版、白銀版、鈦合金版

首批限量加送：

CG拳皇Z VCD

內容包括：未發表之拳皇Z CG動画
拳皇94-98 GAME OPENING
專訪拳皇 Z 主筆司徒劍僑
拳皇 Z 幕後制作花絮





NEOSUN®

請認明NEOSUN(鐳晨)出品!!





司徒劍僑作品

月6日出版



特別版 $20

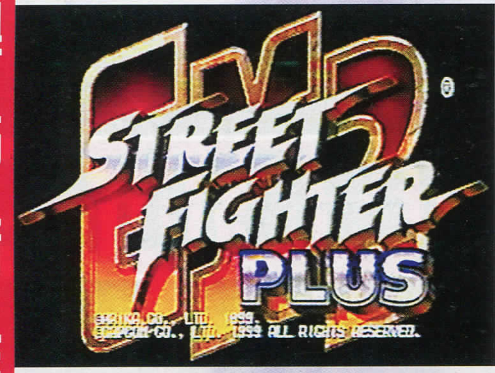
隨書附送：

三神器：草薙之劍 原色版

CG拳皇Z VCD

內容包括：未發表之拳皇Z CG動画
拳皇94-98 GAME OPENING
專訪拳皇Z主筆司徒劍僑
拳皇Z幕後制作花絮

TEXT：NEMESIS-T00



STREET FIGHTER EX2 PLUS

20名基本角色＋3名街機版的隱藏角色招表


製造商：CAPCOM　售價：382港元
發售日：發售中（12月22日）
容量：CD-ROM\　記憶：1～8 BLOCK
1P／MEM／行貨

基本角色

AREA

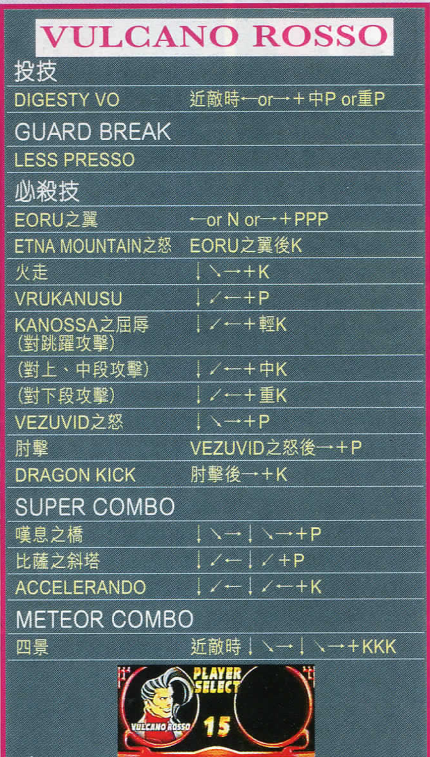
招式	指令
投技	
TRANSFORMER MISSION	近敵時←or→＋中P or重P
OCR	近敵時←or→＋中K or重K
ALTERNATIVE CATCH（移動投）	→↘↓↙←＋K
FRONT 中←＋K	ALTERNATIVE CATCH倒立
REAR 中→＋K	ALTERNATIVE CATCH倒立
特殊技	
JOB STEP	→＋中K
PULL DOWN LEG	→＋重K
HEAD CRUSH	空中↓or↘＋重P
GUARD BREAK	
HEAD CRUSH	
必殺技	
TERMINATER	←↓↙＋P
HAMMING RUSH	↓↘→＋P • PPP同按
JACKSON KICK	↓↘→＋K
POP UP KNEE	JACKSON KICK中→＋輕K
PARTITION BREAK	JACKSON KICK中→＋中K
PULL DOWN HEEL	JACKSON KICK中→＋重K
UPLOAD	PPP
DOWNLOAD	↓＋PPP（放開按掣起動攻擊）
SUPER COMBO	
GREAT CANCER	↓↘→↓↘→＋P（能夠按著掣儲勁及空中使用）
FIVE STAR RAID	↓↘→↓↘→＋K
METEOR COMBO	
FINAL CANCER	↓↙←↓↙←＋PPP

七瀨NANASE

招式	指令
投技	
摑	近敵時←or→＋中P or重P
頸手絞	近敵時←or→＋中K or重K
流水	近敵時控桿轉一個圈＋P
特殊技	
踏肘崩	→＋中P
落膝激	空中↓＋中K
GUARD BREAK	
忍冬	
必殺技	
天昇棍	→↓↘＋P
三連棍	↓↘→＋P • →＋P×2 or↑＋P
霞OROSHI	↓↙←＋K • K
月鏡牡丹	←↓↙＋P（能夠按著掣改變攻擊）
SUPER COMBO	
彌生投棍技	↓↙←↓↙←＋P（技發動中能夠以控桿修正移動軌道、PPP同按停止移動、KKK同按落下，以及落下中輸入↓↙←＋P再次發生攻擊判定）
十六夜烈棍	↓↘→↓↘→＋P
METEOR COMBO	
待宵天泣激	輕P • 輕P • → • 輕K • 重P

DHALSIM

招式	指令
投技	
YOGA SMASH	近敵時←or→＋中P or重P
YOGA THROUGH	近敵時←or→＋中K or重K
特殊技	
空中浮游	空中→↗↑↖←＋K
DRILL頭突	空中↓＋重P
DRILL KICK	空中↓＋K
YOGA FAKE	↓↘→＋KKK
YOGA TELEPOT	（左前方移動）→↓↘＋PPP
（右前方移動）→↓↘＋KKK	
（左後方移動）←↓↙＋PPP	
（右後方移動）←↓↙＋KKK	
GUARD BREAK	
YOGA SHOCK	
必殺技	
YOGA FIRE	↓↘→＋P
YOGA FLAME	↓↙←＋P
YOGA BLAST	↓↙←＋K
YOGA CATCH	↓↘→＋K
YOGA CONTACT	YOGA CATCH中持續輸入K掣
SUPER COMBO	
YOGA DRILL KICK	空中↓↘→↓↘→＋K（技發動能夠以控桿修正移動軌道）
YOGA LEGEND	↓↙←↓↙←＋K
METEOR COMBO	
YOGA INFERNO	↓↘→↓↘→＋PPP



VULCANO ROSSO

招式	指令
投技	
DIGESTY VO	近敵時←or→＋中P or重P
GUARD BREAK	
LESS PRESSO	
必殺技	
EORU之翼	←or N or→＋PPP
ETNA MOUNTAIN之怒	EORU之翼後K
火走	↓↘→＋K
VRUKANUSU	↓↙←＋P
KANOSSA之屈辱（對跳躍攻擊）	↓↙←＋輕K
（對上、中段攻擊）	↓↙←＋中K
（對下段攻擊）	↓↙←＋重K
VEZUVID之怒	↓↘→＋P
肘擊	VEZUVID之怒後→＋P
DRAGON KICK	肘擊後→＋K
SUPER COMBO	
嘆息之橋	↓↘→↓↘→＋P
比薩之斜塔	↓↙←↓↙＋P
ACCELERANDO	↓↙←↓↙←＋K
METEOR COMBO	
四景	近敵時↓↘→↓↘→＋KKK



SHARON

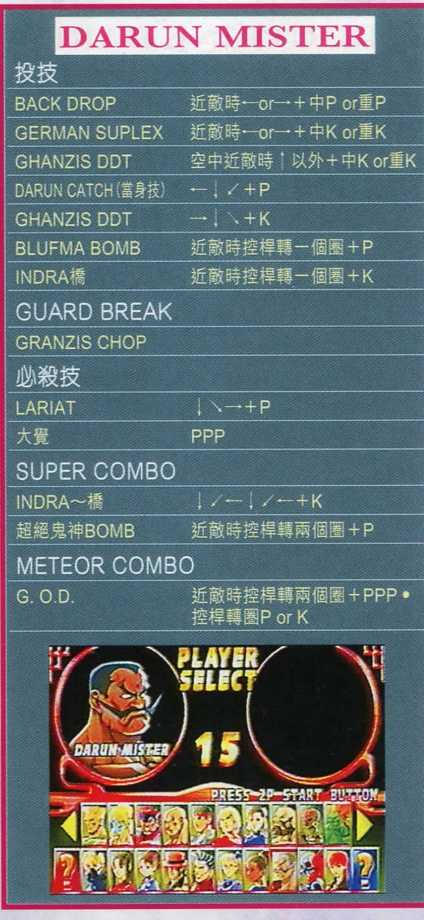
招式	指令
投技	
BLOODY MOUNT	近敵時←or→＋中P or重P • 控桿連打
BLOODY CHALK	近敵時←or→＋中K or重K • 控桿連打
FLYING NECK DROP	空中近敵時↑以外＋中P or重P
CREAM SONDERA	近敵時控桿轉一個圈＋P
特殊技	
STEP COMBO PUNCH	→＋中P
CRASH PUNCH	→＋重P
STEP COMBO KICK	→＋中K
SILDING SWIPPER	↘＋重K
GUARD BREAK	
SPINNING DOUBLE KNUCKLE	
必殺技	
HALF MOON KICK	↓↙←＋K
PRISONER SCISSORS	HALF MOON KICK擊中前近敵時↑以外＋K
GALE HAMMER PUNCH	↓↘→＋P • →＋P or K（連續兩次攻擊）
BERMUDA SYMPHONY	→↓↘＋K
SUPER COMBO	
SHUTTLE COMBINATION	↓↙←↓↙←＋P
SHARON SPECIAL	↓↘→↓↘→＋K
LOAD	↓↘→↓↘→＋P
HELL FIRE	LOAD後↓↘→↓↘→＋P
METEOR COMBO	
ASSAULT RIFLE	↓↘→↓↘→＋PPP

隆RYU

投技	
背負投	近敵時←or→+中P or重P
巴投	近敵時←or→+中K or重K
特殊技	
旋風腳	→+中K
鳩尾碎	→+重P
GUARD BREAK	
鎖骨割	
必殺技	
波動拳	↓↘→+P
灼熱波動拳	→↘↓↙←+P
昇龍拳	→↓↘+P
龍卷旋風腳	↓↙←+K(能夠輸入←+K或→+K作出四次連續攻擊)
SUPER COMBO	
真空波動拳	↓↘→↓↘→+P
真空龍卷旋風腳	↓↙←↓↙←+K(能於空中使用)
METEOR COMBO	
真•昇龍拳	↓↘→↓↘→+KKK

DARUN MISTER

投技	
BACK DROP	近敵時←or→+中P or重P
GERMAN SUPLEX	近敵時←or→+中K or重K
GHANZIS DDT	空中近敵時↑以外+中K or重K
DARUN CATCH(當身技)	←↓↙+P
GHANZIS DDT	→↓↘+K
BLUFMA BOMB	近敵時控桿轉一個圈+P
INDRA橋	近敵時控桿轉一個圈+K
GUARD BREAK	
GRANZIS CHOP	
必殺技	
LARIAT	↓↘→+P
大覺	PPP
SUPER COMBO	
INDRA~橋	↓↙←↓↙←+K
超絕鬼神BOMB	近敵時控桿轉兩個圈+P
METEOR COMBO	
G. O.D.	近敵時控桿轉兩個圈+PPP•控桿轉圈P or K



SAGAT

投技	
TIGER CARRY	近敵時←or→+P
TIGER RAGE	近敵時←or→+K
特殊技	
TIGER FAKE	←↓↙+P
GUARD BREAK	
TIGER TOUR	
必殺技	
TIGER SHOOT	↓↘→+P
GROUND TIGER SHOOT	↓↘→+K
TIGER BLOW	→↓↘+P
TIGER CRASH	→↓↘+K
SUPER COMBO	
TIGER GENOCIDE	↓↙←↓↙←+P
TIGER CANNON	↓↘→↓↘→+P
GROUND TIGER CANNON	↓↘→↓↘→+K
TIGER RAID	↓↙←↓↙←+K
METEOR COMBO	
TIGER STORM	↓↘→↓↘→+PPP•↓↘→+PPP



BLANKA

投技	
WILD FANG	近敵時←or→+中P or重P
特殊技	
ROCK CRUSH	→+中P
AMAZON RIVER RUN	↘+重P
SURPRISES FORWARD	控桿後以外要素+KKK
SURPRISES BACK	控桿後要素+KKK
GUARD BREAK	
RISING NAIL	
必殺技	
ELECTRIC THUNDER	P連打
ROLLING ATTACK	←儲→+P
VERTICAL ROLLING	↓儲↑+K
BACK STEP ROLLING	←儲→+K(技發動中能夠以控桿左右修正移動軌道、BACK STEP著地前輸入P能中斷招式)
SUPER COMBO	
GROUND SHAVE ROLLING	←儲→←→+P
JUNGLE BEAT	←儲→←→+K
BEAST HURRICANE	空中↓↘→↓↘→+P
METEOR COMBO	
SUPER ELECTRIC THUNDER	↓↘→↓↘→+KKK



BALROG(海外版：VEGA)

投技	
WIRE SMASH	近敵時←or→+中P or重P
WILD WIND SUPLEX	空中近敵時↑以外+中P or重P
特殊技	
BACK SLASH	KKK
GUARD BREAK	
TURUENO CLAW	
必殺技	
ATTACHING CLAW	斷爪時→↓↘+P
ROLLING CRYSTAL FLASH	←儲→+P
FLYING BARCELONA ATTACK	↓儲↑+K•借牆跳躍後P(下降中能以控桿控制左右移動)
飯綱DROP	↓儲↑+K•借牆跳躍後近敵時↑以外+P(下降中能以控桿控制左右移動)
SKY HIGH CLAW	↓儲↑+P
SUPER COMBO	
GROUND CRYSTAL FLASH	←儲→←→+P
SKY HIGH CLAW	GROUND CRYSTAL FLASH中↑or↗+按著P不放
FLYING BARCELONA ATTACK	GROUND CRYSTAL FLASH中↑or↗+按著K不放(下降中能以控桿控制左右移動)
飯綱DROP	GROUND CRYSTAL FLASH中↑or↗+按著K不放•借牆跳躍後近敵時↑以外+P(下降中能以控桿控制左移動)
SKY HIGH ILLUSION	↙儲↘↙↗+P
SCARLET TERROR	←儲→←→+K
METEOR COMBO	
ROLLING飯綱DROP	↙儲↘↙↗+KKK•借牆跳躍後近敵時↑以外+P(借牆跳躍後P為FLYING BARCELONA ATTACK，而下降中能以控桿控制左右移動)



春麗CHUN-LI

投技	
虎襲打	近敵時←or→+中P or重P
虎襲落	近敵時←or→+中K or重K
龍星落	空中近敵時↑以外+中P or重P
特殊技	
雙掌打	→+中P
鷹爪腳	空中↓+中K
GUARD BREAK	
旋圓蹴	
必殺技	
百裂腳	K連打
SPINNING BIRD KICK (迴旋的鶴腳蹴)	↓↘→+K
飛燕蹴	↓↙←+K
SUPER COMBO	
對不起！	輕P•輕P•→•輕K•重P
氣功掌	↓↘→↓↘→+P
千裂腳	↓↘→↓↘→+K
霸山天昇腳	↓↙←↓↙←+K
METEOR COMBO	
氣功掌•極	↓↘→↓↘→+PPP



北斗HOKUDO

投技

摑	近敵時←or→+中P or重P
頸手絞	近敵時←or→+中K or重K
流水	近敵時控桿轉一圈+P

特殊技

肘崩	→+重P
刈蹴	→+重K

GUARD BREAK

舞擊斬	

必殺技

護流攻	←↓↙+P
肘激崩	↓↘→+P
掌擊破	肘激崩後→+P
振空擊	肘激崩後←+P
振腳擊	肘激崩後←+K
振空擊	↓↙←+P
振腳擊	↓↙←+K
振	振空擊或振腳擊後持續輸入←+P or K

SUPER COMBO

氣練射	↓↙←↓↙←+P
擊鳳技	↓↙←↓↙←+K
連昇擊	↓↘→↓↘→+P
連舞	輕P•輕P•→•輕K•強P

METEOR COMBO

計刀	↓↘→↓↘→+KKK



DOCTRINE DARK

投技

DEATH MOMENT	近敵時←or→+中P or重P
DARK THROW	近敵時←or→+中K or強K

特殊技

KNIFE NIGHTMARE	→+中P
DEATH SPIN KICK	→+中K

GUARD BREAK

SHUDDER BLADE	

必殺技

DARK WIRE	↓↘→+P
DARK HOLD	DARK WIRE擊中後←+P
DARKSPARK	DARK WIRE擊中一定時間以後
KILL WIRE	→↓↘+P
EX-PROSIVE	↓↘→+K

SUPER COMBO

KILL TRUMP	↓↘→↓↘+P
DARK SHACKLE	↓↘→↓↘+K
EX-PROMINENCE	↓↙←↓↙←+K

METEOR COMBO

DEATH TRAP	↓↙←↓↙←+PPP



SKULLOMANIA

投技

SKULLO STAND	近敵時←or→+中P or重P
SKULLO SPACE	近敵時←or→+中K or重K

特殊技

SKULLO SHOCK	→↘↓↙←↖↑+P
STEP IN UPPER	→+中P
DANGEROUS HEEL	→+中K
SKULLO DASH (SKULLO TACKLE)	→→
SKULLO BACK轉	←←

GUARD BREAK

SKULLO PUNCH	

必殺技

SKULLO CRUSHER	↓↘→+P
SKULLO HEAD	→↓↘+P
SKULLO DIVE	SKULLO HEAD後P
SKULLO SLIDER	↓↘→+K
SKULLO TOKACHEFU	←↓↙+K (SKULLO TOKACHEFU成功前同時按三個P擊，能夠出現分數顯示)

SUPER COMBO

SUPER SKULLO CRUSHER	↓↘→↓↘→+P (能於空中使用)
SUPER SKULLO SLIDER	↓↘→↓↘→+K
新SKULLO DREAM	輕P•輕P•→•輕K•強P
SKULLO ENERGY	↓↙←↓↙←+K
SKULLO BALL	↓↙←↓↙←+P

METEOR COMBO

SUPER SKULLO ENERGY	↓↙←↓↙←+KKK



PULLUM PURNA

投技

ODIN'S FOOT	近敵時←or→+中P or重P
NECK FACTOR	近敵時←or→+中K or重K
DANCE WIND	空中近敵時↑以外+中P or重P

特殊技

ARAKULU LIST	→+中P
空中ARAKULU LIST	空中↓+中P
REVERSE ANKLE	空中←+中K

GUARD BREAK

ARAKULU☆ANKLE	

必殺技

DRILL PULS	↓↘→+K
空中DRILL PULS	空中↓↘→+K
PULLUM◇KICK	→↓↘+K
TELELU KICK	↓↙←+K
FEMINA WIND	空中↓↙←+P

SUPER COMBO

PURAEKU RAMU	↓↙←↓↙←+K (能於空中使用)
LESUALU★KANA	↓↘→↓↘→+K
KIND WIND	空中↓↘→↓↘→+P

METEOR COMBO

GURADUSU PEARL	↓↘→↓↘→+PPP



CRACKER JACK

投技

POWER HUNTER	近敵時←or→+中P or重P
POWER LIFT THROW	近敵時←or→+中K or重K

特殊技

UGLY FIST	→+中P
GUARD BREAK	
DOUBLE ARM PUNCH	

必殺技

DASH STRAIGHT	←儲→+P
DASH UPPER	←儲→+K
FEINT DASH	↓↙←+P
TURN PUNCH	PPP or KKK (放開按擊起動，儲動50秒以後成為FINAL TURN PUNCH)
BUTTING HERO	←↙↓↘→+P
SOCCER BALL KICK	←↙↓↘→+K

SUPER COMBO

CRAZY JACK	←儲→←→+P
CRAZY JACK STRAIGHT	CRAZY JACK中P
CRAZY JACK UPPER	CRAZY JACK中K
PUNCH UPPER STRAIGHT	←儲→←→+K
HOME RUN HERO	↓↙←↓↙←+P
GRAND SLAM CRUSHER	↓↙←↓↙←+K

METEOR COMBO

HOME RUN KING	↓↘→↓↘→+KKK



GUILE

投技

JUDO THROUGH	近敵時←or→+中P or重P
DRAGON SUPLEX	近敵時←or→+中K or重K
FLYING BUSTER DROP	空中近敵時↑以外+中P or重P

特殊技

SPRINNING BACK KNUCKLE	→+重P
ROLLING SOBAT	←or→+中K
HEAVY STEP KICK	←or→+重K

GUARD BREAK

ELBOW STAMP	

必殺技

SONIC BOOM	←儲→+P
SOMERSAULT KICK	↓儲↑+K

SUPER COMBO

OPENING GAMBIT	←儲→←→+P
DOUBLE SOMERSAULT KICK	↙儲↘↙↗+K

METEOR COMBO

SONIC BOOM TYPHOON	←儲→←→+KKK

拳KEN

投技	
背負投	近敵時←or→＋中P or重P
地獄車	近敵時←or→＋中K or重K
地獄風車	空中近敵時↑以外＋中P or重P
特殊技	
前方轉身	↓↙←＋P
GUARD BREAK	
稻妻踵割	
必殺技	
波動拳	↓↘→＋P
昇龍拳	→↓↘＋P
龍卷旋風腳	↓↙←＋K(能在空中使用)
SUPER COMBO	
昇龍裂破	↓↘→↓↘＋P
神龍拳	↓↘→↓↘＋K
疾風迅雷腳	↓↙←↓↙←＋K(技發動中能夠輸入↓↙←＋K中斷招式)
METEOR COMBO	
九頭龍裂破	↓↙←↓↙←＋KKK



ZANGIEF

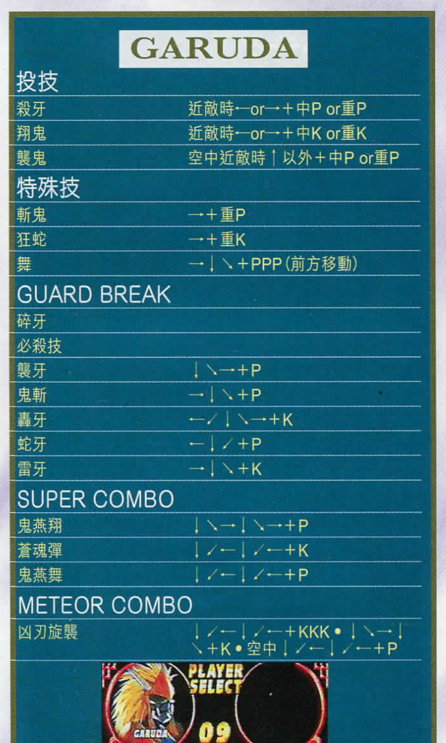
特殊技	
FLYING BODY ATTACK	空中↓＋重P
投技	
IRON CLAW	近敵時←or→＋中P or重P
GERMAN SUPLEX	近敵時←or→＋中K or重K
STOMACH BLOCK	近敵背後時←or→＋中K or重K
SCREW PILE DRIVER	近敵時控桿轉一個圈＋P
ATOMIC SUPLEX	近敵時控制桿轉一個圈＋K
GUARD BREAK	
DYNAMITE HEAD BAD	
必殺技	
DOUBLE LARIAT	PPP
QUICK DOUBLE LARIAT	KKK
RUSSIAN SUPLEX	控桿轉一圈＋K(技發動中能夠使用SCREW PILE DRIVER、FINAL ATOMIC BUSTER及COSMIC FINAL ATOMIC BUSTER) BEAR HUG RUSSIAN SUPLEX移動中P•控桿方向連打
GLOWING FIST	→↓↘＋P
SUPER COMBO	
FINAL ATOMIC BUSTER	近敵時控桿轉兩個圈＋P
SUPER STOPPING	↓↘→↓↘→＋K(技發動中能夠輸入↓↙←＋K中斷招式)
AERIAL RUSSIAN SLAM	↓↙←↓↙←＋K
METEOR COMBO	
COSMIC FINAL ATOMIC BUSTER	近敵時控桿轉兩個圈＋PPP



VEGA(海外版：M.BISON)

投技	
DEADLY THROW	近敵時←or→＋中P or重P
DEATH THROUGH	近敵時←or→＋中K or重K
特殊技	
VEGA WARP(右前方移動)	→↓↘＋PPP
(左前方移動)	→↓↘＋KKK
(左後方移動)	←↓↙＋PPP
(右後方移動)	←↓↙＋KKK
GUARD BREAK	
PSYCHIC CRUSH	
必殺技	
PSYCHO CRUSHER	←儲→＋P
DOUBLE KNEE PRESS	←儲→＋K
HEAD PRESS	↓儲↑＋K
SOMERSAULT SKULL DIVER	HEAD PRESS後P
SUPER COMBO	
PSYCHO CANNON	←儲→←→＋P
KNEE PRESS NIGHTMARE	←儲→←→＋K
METEOR COMBO	
PSYCHO BREAK SMASHER	←儲→←→＋PPP

隱藏人物



GARUDA

投技	
殺牙	近敵時←or→＋中P or重P
翔鬼	近敵時←or→＋中K or重K
襲鬼	空中近敵時↑以外＋中P or重P
特殊技	
斬鬼	→＋重P
狂蛇	→＋重K
舞	→↓↘＋PPP(前方移動)
GUARD BREAK	
碎牙	
必殺技	
襲牙	↓↘→＋P
鬼斬	→↓↘＋P
轟牙	←↙↓↘→＋K
蛇牙	←↓↙＋P
雷牙	→↓↘＋K
SUPER COMBO	
鬼燕翔	↓↘→↓↘→＋P
蒼魂彈	↓↙←↓↙←＋K
鬼燕舞	↓↙←↓↙←＋P
METEOR COMBO	
凶刃旋襲	↓↙←↓↙←＋KKK•↓↘→↓↘＋K•空中↓↙←↓↙←＋P



SHADOW GEIST

投技	
DEATH STAND	近敵時←or→＋中P or重P
DEATH SPACE	空中近敵時↑以外＋中P or重P
特殊技	
DEATH SHOCK	→↘↓↙←↖↑＋P
STEP IN UPPER	→＋中P
DEATH HEEL	→＋中K
DEATH ESCAPE	←←
GUARD BREAK	
DEATH KICK	
必殺技	
DEATH CRUSHER	↓↘→＋P
DEATH BREAK	↓↘→＋K
DEATH PRESS	←↓↙＋K
DEATH SWORD KICK	空中↓↘→＋K
DEATH SOMER	空中↓↙←＋K
SUPER COMBO	
SUPER DEATH CRUSHER	↓↘→↓↘→＋P(能於空中使用)
DEATH GABAMENTO	↓↘→↓↘→＋K
DEATH DREAM(地上)	輕P•輕P•→•輕K•重P
DEATH DREAM(空中)	空中方向桿轉兩個圈＋P
DEATH ENERGY	↓↙←↓↙←＋K
METEOR ENERGY	
SUPER DEATH ENERGY	↓↙←↓↙←＋PPP



KAIRI

投技	
(未有正式公佈名稱)	近敵時←or→＋中P or重P
(未有正式公佈名稱)	近敵時←or→＋中K or重K
特殊技	
龍武	→＋中K
龍刃腳	空中↓＋中K or重K
真空支配(前方移動)	→↓↘＋PPP or KKK
真空支配(後方移動)	←↓↙＋PPP or KKK
GUARD BREAK	
武蹴	
必殺技	
魔龍裂光	→↓↘＋P
神氣發動	↓↘→＋P
魍魎渦旋	↓↙←＋K(能夠輸入←＋K或→＋K作出四次連續攻擊或中斷招式)
SUPER COMBO	
神鬼發動改	空中↓↘→↓↘→＋P
豺狼兇手	↓↙←↓↙←＋P
雅龍滅蹴	空中↓↘→↓↘→＋K
METEOR COMBO	
凶邪連舞	輕P•輕P•→•輕K•強P
瘴鬼發動	↓↘→↓↘→＋PPP

P：拳　　K：腳

PPP、PP、KK、KKK：代表同時按兩個或三個拳或腳掣

GUARD BREAK指令(全部角色共通)：同時按同等強度的拳及腳掣(消耗1 LEVEL SUPER COMBO GAUGE)

TEXT：悟空

劍客異聞録 甦醒蒼紅之刃

遊戲模式解説及角色出招表





製造商：SNK
售價：5800日圓　發售日：發售中
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
1~2P/FIG/MEM/DUAL SHOCK、PocketStation對應



帶有很重同廠格鬥遊戲《侍魂》的影子，在遊戲中可以找到刀客霸王丸和黑色忍者服部半藏二人，除二人外便再沒有其他屬於《侍魂》的人，餘下的都是全新角色，遊戲的系統是以《侍魂》為基本系統後再作更改而成，都是以各種刀、劍、槍等不同種類的武器進行，最大改動的地方可以算是遊戲中沒有了《侍魂》差不多每位角色也有的飛行道具，在此作品中已沒有角色擁有飛行道具，完全是純武器格鬥的比試，相信玩慣《侍魂》的朋友玩此遊戲必有另一番風味，現在就為大家介紹遊戲中各個模式的用途及角色出招表。



模式解説

遊戲共有8個模式選擇，分別是「ストーリーモード」、「アタックモード」、「バトルモード」、「ギャラリーモード」、「練習モード」、「オプション」、「メモリーカード」和「ムービー」，下文是各個模式的詳細介紹。



アタックモード



這模式是可以讓玩者創造出一個屬於自己的遊戲角色，玩家可以在模式內進行內裏的對戰課題，這些對戰課題全都是需要玩者在一定時間內進行戰鬥，當時間完結後電腦便會計算玩者一共戰勝多少人，之後會因應人數多少而給與適當的能力點，這些能力點的用途是可以將角色的攻擊、防衛技的能力更改，可以將能力點加在各種招式上，令招式的能力上升，而且更可以將角色儲存在記憶卡或PocketStation內，之後只要將角色的記錄登錄在對戰模式中便可以使用這角色進行對戰。

バトルモード



供進行2P對戰或單人對電腦戰的模式，這模式亦分有兩個模式，一個是通常對戰、另一個則是一閃勝負，通常對戰可以讓玩家與電腦或朋友進行對戰，而一閃勝負就是整場戰鬥只可使用一閃攻擊來進行對戰，另外更可以將在アタックモード記錄好的角色在這裏使用。

ストーリーモード



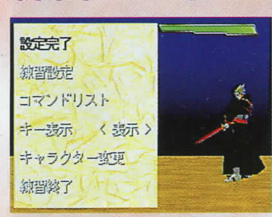
可以進行故事模式，當選好使用角色後便會開始屬於該角色在遊戲中的故事，在遊戲進行途中會出現不同的MOVIE，而MOVIE的數目共有十四款，如果想看齊所有MOVIE選擇不同角色來完成遊戲多次才可，每一段看過的影片都會放在ムービー內，只要看過一次便儲存在那裏，之後便可以隨時進去觀看；除了可以取得影片外，故事模式另一重要用途就是在遊戲進行途中會遇到屬於隱藏角色的人物，只要將角色戰勝後便可以在其他模式中選用。

ギャラリーモード



這是一個專門儲存卡片的模式，卡片有分普通和特殊兩種，普通有130張，特殊的有6張，這些卡片全都是歷代《侍魂》中所有角色，只要儲齊136張便可以看回多集《侍魂》所有角色和系統的變化，大家記得是在那一集《侍魂》開始有修羅和羅剎屬性系統的嗎？

練習モード



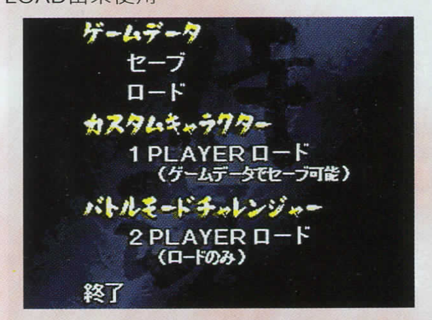
和名字一樣專供玩者練習招式的地方，玩家可以在這裏進行無限制練習，所有角色都可以在這裏不限次數使出怒爆發、一閃技、武器轟飛技和秘奧義等招式，假如覺得自己技術不足便可以在這裏進行地獄式訓練。

オプション

改變遊戲的難易度、按掣、畫面位置等設定。

メモリーカード

處理遊戲SAVE和LOAD的地方，除了可將遊戲所有設定和成績SAVE外，亦可以將在アタックモード中記錄好的角色在這裏LOAD出來使用。



ムービー

玩家可以在這裏看回先前在故事模式看到的MOVIE，遊戲總共有十四套MOVIE，如果要儲齊全十四套的話便需進行多次故事模式才可儲齊，能否儲齊所有MOVIE便要看玩家有沒有這本事。



十一位角色出招表



花房逓衛門

門徹し	↓↘→＋□或△
飛電昇	→↓↘＋□或△
三矢間颪	↓↙←＋□或△
錐嵐	↓↙←＋×
雲雀落とし	→↘↓↙←＋×
☆怒雷走破	←↙↓↘→＋□
☆轟雷走破	←↙↓↘→＋△
☆轟雷擬	←↙↓↘→＋×
★飛電鐙徹し	←→↘↓＋□＋△

服部半蔵

夜玄烏・雌	↓↘→＋○
夜玄烏・雄	↓↙←＋○
靜音	↓↓＋×
影縫い	↓↘→＋□＋△
烈風手裏劍	空中↓↘→＋□或△
影分身	→←↙↓↘→＋□(左)或△(右)
モス落とし	→↓↘＋△
雷	→↘↓↙←＋×
霞	→↘↓↙←＋×
☆欄爆炎微塵隠れ	←→↘↓＋□＋△
★真・モス落とし	→↓↘＋□＋△



九葵蒼志狼

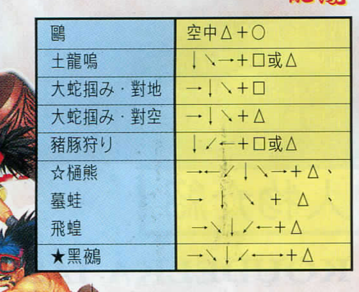
空月円	→↓↘＋□或△
刀朧	↓↘→＋□或△
刀朧影	↓↙←＋□或△
☆ 真月円	→←↙↓↘→＋△
★流水冽昇霸	→↓↘→↓↘＋△





乱鳳

鷗	空中△＋○
土龍鳴	↓↘→＋□或△
大蛇掴み・對地	→↓↘＋□
大蛇掴み・對空	→↓↘＋△
豬豚狩り	↓↙←＋□或△
☆樋熊 蟇蛙 飛蝗	→←↙↓↘→＋△、 →↓↘＋△、 →↘↓↙←＋△
★黑鵺	→↘↓↙←→＋△



沙耶

鎌車・鬼火	←↙↓↘→＋□
刃華・昇陽	↓↘→＋□
刃華・落陽	↓↘→＋△
驅矢倉・天	↓↙←＋□
驅矢倉・地	↓↙←＋△
華纏・雅	→←→＋□
華纏・艷	→←→＋△
☆鎌車・御魂裂	←↙↓↘→＋△
★百花繚亂 醒蕾	→↓↘＋△

霸王丸

弧月斬	→↓↘＋□或△
空鳴閃	→↘↓↙←＋□
地雷閃	→↘↓↙←＋×
虚空閃	→↘↓↙←＋△
斬鉄閃	←↙↓↘→＋□或△
☆剛霸 天煌斬	→←↙↓↘→＋□或△
★天霸 破神拳	→←↙↓↘→＋×





十六羅夜血

陵辱する魂	↓↘→＋□(骸)或△(轍)或×(黎明)
不淨なる恍惚	↓↙←＋□
絢爛たる幽鬼	↓↙←＋△
仮初めの恍惚	↓↙←＋×
☆ 墮落の刻印	←→↘↓↙←＋□或△
★咽び哭く狂鬼	→←↙↓↘→＋□或△

吉野凛花

死葵・咲	→↘↓↙←＋×
夕雲蝶	←↓↙＋□或△
梅雨舞	→↓↘＋□或△
☆閃雪	↓↙←＋○＋×
★散櫻	←↓↙＋○＋×



七坐灰人

旋捷刃	↓↘→＋□或△
旋裂刃	↓↙←＋□或△
疾風 表	←↙↓＋○
疾風 裏	↓↘→＋○
疾風 離	↓↙←＋○
碎骸刃	←↙↓↘→＋□或△
鬼憑き	↓↓＋□或△或×
☆超力招來	↓↓↓＋□或△或×
★天上天下唯我獨專	→←↙↓↘→＋×

神銃士浪

擊備	↓↓＋□或△或○
雁落ノ	↓↘→＋□(地)或△(天)
驅重	←↙↓↘→＋×
躍巫女	↓↙←＋□或△
☆針穴通	↓↘→↓↘→＋□或△
★狂礫	→←↙↓↘→＋□或△

つむじ風の臥龍

鉄塊	→↘↓↙←＋×
爪楊枝	↓↙←＋△(上)或□(下)
怒濤	→↘↓↙←＋□
☆龍捲烈破	←→↘↓＋□＋△
★風刃の臥龍	→↓↘＋□＋△

TEXT：NEMESIS-T00



《KOUDELKA》發表約半年後，終於在最近推出了。它的有趣之處除了是SNK第二隻的RPG遊戲(SNK的第一隻RPG遊戲是《真説侍魂 武士道列傳》)外，其開發人員原來是來自著名的遊戲生產商SQUARE(代表作：FF系列)！有這班經驗豐富的開發人員之助，遊戲質素當然無須質疑，無論故事、人設或遊戲的氣氛等均有一定的水準。絕對是近期值得一玩的作品。



PS 製造商：SNK
售價：448港元　發售日：發售中
容量：CD-ROM×4 記憶：1 BLOCK
1P／RPG／MEM／對應DUAL SHOCK／行貨

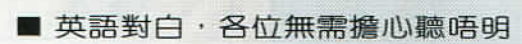


SNK罕有的RPG遊戲

故事的開端

數百年前，在英國的威爾斯(ウェールズ)附近，人們為了壓制魔鬼於是建造尼米頓(ネメトン)修道院。但由於當時的政府禁止修道院的活動，修道院不但被荒廢，更淪為刑場；之後過了很長的時間，才有人把修道院買入，但此人後來卻神秘地失蹤……直至1898年10月31日，三個懷著不同目的人在這一日到達了尼米頓修道院，故事便開始了……





■ 英語對白，各位無需擔心聽唔明



人物介紹

KOUDELKA IASANT（クーデルカ・イアサント）

1879年出生，出生地是威爾斯的農村地區—亞巴治路雲(アバージノルウィン)中的一條貧窮村莊。她因天生有強大的靈力而引起各種奇怪現象，村民便以她是「被咀咒的孩子」為理由，她9歲時便被放逐出村外。

1898年10月31日，在亡靈的聲音引導下，KOUDELKA去了尼米頓修道院。



■KOUDELKA真係好COOL……



■ OP雖然很短，但質素不俗



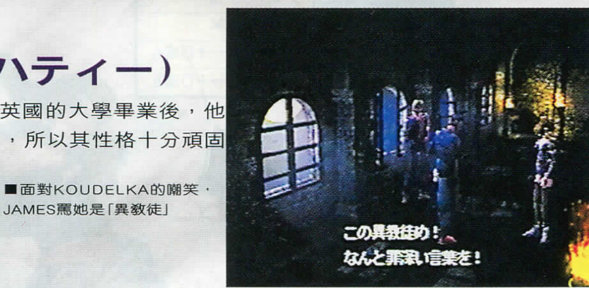
EDWARD PLUNKETT（エドワード・プランケット）

1878年出生，出生地是倫敦(ロンドン)某個有名的家族。他是一個徹底的利己主義者，並不討厭使用犯罪手段，但卻時常不知道自己究竟想要甚麼。當他聽到各種關於尼米頓修道院的傳聞後，便去了修道院一看，但他做夢也想不到那裡有大量魔物存在……

■由於有魔物的關係，EDWARD出場時已身受重傷

JAMES O'FLAHERTY（ジェームズ・オフラハティー）

1845年出生，出生地是當時正經歷大飢荒及意圖獨立的愛爾蘭(アイルランド)。在英國的大學畢業後，他了羅馬教廷(ヴァチカン，即梵蒂岡)，擔任司教一職。他為人認真，加上其價值觀古老，所以其性格十分頑固於他接受了教廷的密令，所以去了尼米頓修道院。



■面對KOUDELKA的嘲笑，JAMES罵她是「異教徒」

操作方法

戰鬥畫面

十字掣	移動CURSOR
○	決定
×	取消或逃走
L1	畫面向左轉
L2	擴大畫面
R1	畫面向右轉
R2	縮小畫面

通常畫面

十字掣	移動角色
△	開啟MENU視窗
○	調查、開門、上或落樓梯
×	跑

遊戲玩法

通常畫面

未有戰鬥時，遊戲無論玩法及操作方法均和《BIO HAZARD》系列差別不大(除了移動方法)。同樣是需要在修道院內四處收集情報及道具，當然不可缺少解謎成份。另外，若KOUDELKA發現某地方有古怪(例如有道具)時，她便會望向那個有古怪的地方，好好利用這特點便可輕易找出道具的位置。



■留意KOUDELKA面向那一個方向

戰鬥畫面

由於這是一隻RPG遊戲，戰鬥是會隨機出現(「波士」戰除外)。在戰鬥中是以行動力計算行動的次序(《封神演義》、《LANGRISSER IV》、《LANGRISSER V》也有用類似的系統)，故此有時必須以待機(たいき)指令儲存行動力後，才向敵人大舉進攻。至於攻擊方法，除了不可欠缺的物理攻擊外(先選アクション後再選こうげき)，亦有同類遊戲常見的魔法(先選アクション後再選まほう)。不過如果角色在行動力不足的情況下使用魔法時是會花一段時間唸咒，換言之他(或她)便會任人打，應付方法是以其他同伴掩護他(或她)唸咒。


■ 唸咒時會毫無防範，小心！

LEVEL UP

和同類型遊戲有點不同，每位角色在LEVEL UP時是不會自動增加能力值，只會得到若干個BONUS AP讓各位隨著自己的需要調整角色的能力值。所以必須好好考慮提升那一項能力值，至於調整每一項能力時的效果如下：

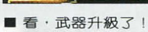
STR	物理攻擊(劍或斧頭等等武器的攻擊)的威力上昇
VIT	HP的最大值及對物理攻擊的防御力上昇
AGL	在戰鬥的每一TURN中可早一點行動，即有機會比敵人更早可行動
PIE	MP的最大值及魔法防御力上昇
DEX	增加物理攻擊力
INT	魔法的效果上昇
MND	增加魔法的效果
LUC	會影響遇見敵人的機會率、攻擊及防御的命中率及回避率等等

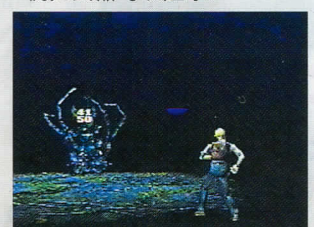


■ 要好好利用BONUS AP啊！

熟練度

在遊戲中的魔法及武器攻擊均設有其熟練度，每當使用它們時可增加其熟練度的經驗值，經驗值達到一定程度後便會LEVEL UP。武器的攻擊或魔法的效果會因而提升，例如武器可以連擊。



■ 看，武器升級了！


■ 這就是連擊的威力！

武器都有耐久力？

沒錯！武器是設有耐久力的，如果各位太長時間使用同一種武器(徒手以外的武器)，該武器便會被破壞，這時各位可以立即選ACTION(アクション)中的裝備(そうび)來裝備新武器。不過最好的處理方法還是不時轉換武器，便可延長武器的壽命。


■ 弊！斷刀了！

SAVE POINT 原來好有用

為何我這樣說？原來在遊戲中的SAVE POINT是可以回復全部人的HP及MP值，更離譜的是這個方法竟然沒有限制使用次數！真是豈有此理。不過相對來說，各位可利用SAVE POINT特點在附近打嘍囉升LEVEL，當HP或MP不足時便去SAVE POINT回復HP及MP，然後再去打嘍囉……

■ 眾人的HP及MP本是不足，但只要去了SAVE POINT……



■ HP及MP竟然完全回復！

初期故事攻略(由遊戲開始至JAMES加入為止)

遊戲開始時，當KOUDELKA和EDWARD相遇後不久，便會開始遊戲首場「波士」戰(以戰鬥時的BGM來說)。由於EDWARD在戰鬥前把手槍交給KOUDELKA，故此KOUDELKA只須拉遠距離以手槍攻擊便可輕易把牠幹掉，唯一要注意的是行動力的消耗及手槍的子彈有限。

戰鬥之後，EDWARD便會成為同伴。之後2人便可離開穀倉，到別處探險。而在圖中的房間中，玩者只須爬上梯子，便可進入修道院的3樓。那裡除了有回復用的道具外，更可找到修道院的地圖。下一步是去樓梯的走廊，那幅畫上有武器可取，然後便可去1樓。1樓第1間房間內有一對老夫婦，2人受到這對夫婦的熱情款待，2人更得到一點子彈，不過KOUDELKA似乎不太領情……

離開那對夫婦的房間後，便可進入走廊深處的廚房。到達廚房後，EDWARD突然感到劇痛……原來那對夫婦所煮的湯是有毒的，KOUDELKA早已發覺這一點所以沒有飲湯，而EDWARD則剛好相反。不過EDWARD的能力暫時不會因而受影響，各位可以放心。這裡右面的門是通往鍛冶場及植物園(ハーブ園)，其中植物園是「波士」戰的舞台，故必須在進入前收集足夠的道具。至於「波士」方面，由於這傢伙是植物的關係，所以千萬不要用水系攻擊，應多用火系魔法攻擊。戰鬥之後，2人便可再調查那位倒下的男人(JAMES)，他便會成為同伴，而第1個SAVE POINT亦會出現。


■ 第一個「波士」非常易打


■ 爬上這條梯子後便可到3樓


■ 木桶上的是地圖


■ EDWARD中毒了



■ 擊敗波士後，JAMES便會加入

Text by 阜林三郎

Countdown Vampires

喪屍變殭屍



Story

1999年12月24日

賭城Prata Rosa

一個以恐怖驚慄為主題的酒店，Desert Moon，在這天舉行了其開幕的慶祝典禮。

因為要保護出席典禮的要人而來到酒店的探員，傑夫．J．史奈達，遇到了他意想不到的一場惡夢。

在酒會的中途突然發生火警，消防花洒洒下了黑色的水把火撲滅了，然而被那上黑色的水所沾上的人，都忽然變成了面目猙獰的吸血鬼。雖然傑夫得知把牠們變回人的方法，但是此時響起了警報，發生火警的大廳將會3分鐘後封閉！一面要把吸血鬼變回人類，一面要找回失蹤的要人，一面又要逃生，究竟傑夫的命運會如何？







酒店內的困獸鬥



《Countdown Vampires》是一個類似《BH》的動作AVG，而遊戲的對手不是中了什麼病毒的喪屍，而是突然由人變成的吸血鬼，究竟主角能否找出事件的真相及逃出生天？

一個講金的世界



在遊戲中會出現自動售賣機，出售回復的道具或地圖等東西。而錢究竟從何而來？有兩個方法，一是把吸血鬼救回做人，每救一人都會有一點獎金的，而另一個則是利用這酒店必備的設施——賭！最容易找到的是角子老虎機，此外還有輪盤、牌局等等。

分秒必爭！Countdown系統

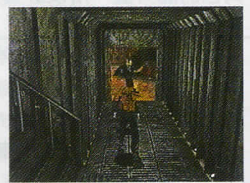


難道這就是遊戲名稱的由來？遊戲中有些地方會出現時間倒數，而那時候，遊戲會要求玩者在限定的時間內完成一些事，或者到達某些地方。而完成與否除了會影響是否之外，有些地方會影響遊戲的故事進展，基本上因為這一個系統的關係，故事發展上將會變得更多的變化。

殺怪物變成救人

雖然遊戲中的對手是吸血鬼，不過並非像《惡魔城》般要把牠們置之死地。因為牠們全都是由酒店裡面的職員，或者來參加開幕禮的嘉賓所變成的，所以主角的目的並非要打倒牠們，而是要把牠們變回做人類。怎樣做？首先當然是把牠們擊暈啦！利用手上的麻醉槍把牠們完全麻醉，然後利用一種稱為「白水」的東西將牠們變回人類。看似是簡單的事，不過這群吸血鬼的攻擊性十分高，所以要快速地將牠們擊暈，否則便只有成為牠們的點心。





雖然主要目的是救人，不過遊戲當中也有些非常凶惡的吸血鬼存在，是只能夠打倒的，對付這些傢伙就要靠各式各樣的槍械，如手槍、散彈槍、榴彈砲等，還有一件媲美人家小刀的武器——電拳套，利用這些把牠們一一的收拾掉！

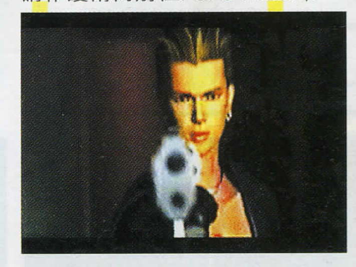


Characters

Keith J Snyder

23歲

Searim市警兇殺組所屬，被邀請作護衛而前往Parta Rosa市。



Mira Swish

25歲

Parta Rosa市警兇殺組所屬



Misato Hayakawa

18歲

2年前因為遇上某醫院的事故而身染頑疾，從日本來到美國進行治療。



J.LEAGUE SOCCER 實況 SURVIVAL LEAGUE

繼PERFECT STRIKER後又一必玩的實況足球





在推出移植自N64的《實況PERFECT STRIKER》後不久，曾在紅白機時代推出過名作《足球小將》的廠商TEMCO，在上星期推出了另一隻足球遊戲，名為《J.LEAGUE SOCCER 實況 SURVIVAL LEAGUE》(好長……)，遊戲很像某遊戲廠的實況足球，球員的動作十分像真，亦有旁述講解整場賽事，抄襲成份很高，可能為了避開抄襲之嫌，遊戲好像加添或削減了某些系統，遊戲是否抄襲他人作品，現在就為大家解開一切……

模式用途說明



遊戲共有五個模式供選擇，分別是「エキシビシヨン」、「Jリーグ」、「トーナメント」、「トレーニング」和「オプシヨン」，基本上這五個模式在任何足球遊戲中都必會出現，很多玩家都必會知道那幾個模式有何用途，不過本刊仍然會為大家簡單介紹這五個模式的用途。

エキシビシヨン



讓玩家自由對行對電腦或對人的比賽，有16隊J1和10隊J2隊伍供選擇，另外更可以更改賽事的任何設定，如天氣、時間及難易度，更加可以叫電腦進行自我對戰，從中學習各種攻擊方式。

Jリーグ

選擇J1或J2隊伍進行單循環制的聯賽模式，不過J1和J2有點不同，就是若果選擇J2隊伍的話，就要先在J2聯賽中取得頭兩名，再進昇為J1球隊，之後再開始J1聯賽，而選擇J1隊伍則只需進行單循環制聯賽模式。

トーナメント



英文即是TOURNAMENT，是進行淘汰賽的模式，J1及J2隊伍一起進行淘汰賽，賽制是主客制，完成主客兩場賽事後以兩場的得失球來決定優勝隊伍，假若出現同分便進行黃金入球、之後便是PK戰，務必要出現勝利隊伍。

トレーニング



純粹進行練習的模式，玩家可以在這裏進行各式各樣的練習，如果技術不是太好的朋友可以先在這裏練習一下才與朋友進行比賽也未遲。

オプシヨン

可以更改各種設定，包括遊戲難易度、操作按鍵、畫面大小、聲音及MEMORY儲存等多項設定。

選手評價

一個比較特別的系統，當球員在比賽時做出一些美妙的傳球或漂亮的攔截，畫面上方會出現一個分數，這個分數在賽事完結後就會加進屬於該球員的平均分內，這個評分有加亦有減，通常都會出現在守門員身上，如果被對方射入龍門，而該球是因為守門員過失的話，守門員便會被扣分，之後亦會被計進平均分內，如果想得到高評價的話就要創出更多美妙和漂亮的球技。



玩後感

筆者覺得遊戲的抄襲成份相當高，由評述到球員動作都和某廠商的實況足球很相似，她和近期推出移植自N64的足球實在太多相似的地方，不過幸好遊戲亦有很多其獨特之處，這亦可解釋不是抄襲其他廠商的作品，因為近期實在推出太多足球遊戲，質素亦非常高，所以這隻《J.LEAGUE SOCCER 實況 SURVIVAL LEAGUE》無可奈何比被比了下去，遊戲模式不多，都是那數種足球遊戲必有的選擇，缺少自己的風格，不過那個即時顯示分數系統卻值得一讚，如果已玩厭了DC的《VS 2000.1》或PS的《WE 4》，這隻《J.LEAGUE SOCCER 實況 SURVIVAL LEAGUE》也是隻不錯的選擇。





TEXT：悟空

CHOCOBO COLLECTION



一盒三隻、玩都有排玩！



相信陸行鳥這名字各位也聽過，牠曾經推出過RPG、賽車，今次這隻CHOCOBO COLLECTION就是將兩隻陸行鳥遊戲再加上一隻育成賽馬陸行鳥重新包裝後推出，大家看到封面陸行鳥的樣子，定會感到十分親切，因為就算沒有玩過同系列的遊戲，亦會在太空戰士系列中見過牠的蹤跡，今次將會為大家介紹新的育成賽馬及餘下已經推出過的兩隻遊戲。

陸行鳥賽馬《CHOCOBO STALLION》





在最新的陸行鳥系列《CHOCOBO STALLION》中，玩者可以將陸行鳥當作電子寵物般，不過卻不需要像電子寵物般和牠玩、和牠讀書，玩者只需要將牠們主行訓練及繁殖，因為遊戲最終目的是要玩者創造出一隻在任何陸行鳥賽事中都必勝的陸行鳥之王。現在將會講解其玩法，首要條件當然要有一隻可以參加比賽的陸行鳥，不過在遊戲初時玩者手上是沒有可以進行比賽的陸行鳥，所以要不斷將手上的陸行鳥進行訓練直到可以參加比賽為止，最好的方法就是進行繁殖，因為新鳥的潛力是未知的，隨時可能一出生已非常強勁，所以必須記着繁殖一事。除了育成外，玩者亦可在空閒的時間到賽鳥場賭兩手，如果運氣好的話便可以贏更多資金來購買質素好一點的繁殖用陸行鳥，但亦有可能失手將所有資金輸個清光，那時便會GAME OVER，最好還是考慮清楚。

陸行鳥賽車《CHOCOBO RACING》



曾經推出過的遊戲，玩法就像N64的瑪利奧賽車，不過選擇卻比她多很多，遊戲可以選擇進行故事模式，或純速度比試的大賽車，又或者挑戰時間的時間賽，非常多元化；而每位角色本身都有一種特殊能力，這種特殊能力可以在比賽時幫助角色，例如主角CHOCOBO的特殊能力是加速，當左上方的能源BAR儲滿時按L1掣便可使用，當使用後CHOCOBO的速度就會加快數倍，如果選擇故事模式，經過一定關數後CHOCOBO更可以使用其他角色的特殊能力來進行遊戲。除此之外、如果有玩家此遊戲的玩家，都應該記得遊戲是可以使用隱藏角色的，這些隱藏角色包括FF8的主角及召喚獸龍皇巴哈姆等，使用方法可以參考剛推出不久的遊戲誌千嬉年鑑。



另類大富翁《DICE DE CHOCOBO》



遊戲玩法就像大富翁，但卻有和一般的大富翁不同，遊戲是以過關形式進行，每一關都需要收集一定數目的資金才可過關。遊戲規則類似大富翁，由玩者跟一個到後段的多個敵人輪流擲骰行動，開始時玩者玩者最多可以召喚8粒「友達魔石」，這些「友達魔石」的用途就是玩者到達一塊空地的時候就可以用魔石將空地變成屬於玩者所有，之後只要對方踏中的的就需要賠償資金給玩者，相反當玩者踏上屬於對手的土地時也要賠償給對方，但如果手上擁有足夠資金及「友達魔石」的話就可以將對手那地方搶過來成為自己的土地，若果不想土地被對手搶去，方法就是在同一處土地上多放數隻同一類的「友達魔石」，只要土地的「友達魔石」越多，需要購買的價錢便越高，對手想買的話便不是說般容易。

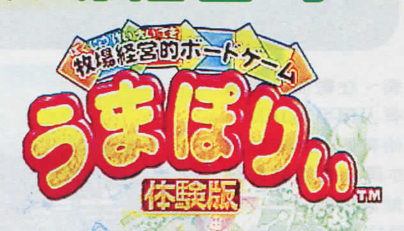




TEXT BY 隨風

牧場經營的BOARD GAME





我要做王者！—

在馬場裡成為第一，相信是所有練馬師的希望了。從購買牧場，繁殖馬匹，養育到可以把馬匹帶出去比賽，從而得到勝利的喜悅，要付出多少的心血呢？這個遊戲把過程濃縮化，讓玩者可以親身體驗那種辛勞和努力。來，開始吧！讓我們向王者之路進發！

玩法好簡單—



不論男女老少，相信都會有過玩大富翁的經驗吧？這個遊戲的玩法跟大富翁差不多，可以一至四人同時進行，選擇適合的角色後就可以選版圖。當一切設定完成後遊戲便可以開始。首先電腦會介紹遊戲玩法，不想看的話可直接跳過。之後各人輪流以輪盤決定步數，再依照上面的數字前進，直至所有玩者破產，餘下的就是勝利者。

遊戲內容大剖白—

雖然遊戲是以大富翁的形式來進行，但其實它主要是以賽馬為題材。首先至少要買一個牧場，用來育馬之用，再來的當然就是去比賽了。比賽後不論勝或負，馬匹的評價都一樣會上昇。

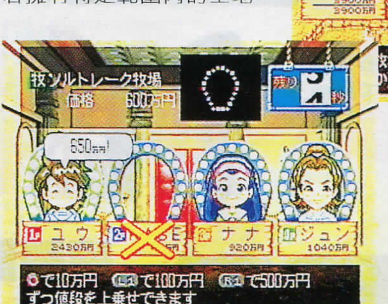
看看版圖有什麼—



在版圖中有大部份是土地，亦即是牧場。另外還有一些育馬場，玩者必須選擇一隻雌性及一隻雄性的馬進行交配，待玩者回到起點後新的馬匹便會誕生。當繞過整個版圖一週後，玩者要是有養馬的就話會有２千萬收入，沒有的只有１千萬。除此之外還有拍賣，交易，鍛練等。

土地有什麼可做？—

買了土地之後就一定是成為牧場，牧場除了可以育馬外，當其他對手踏中的時候除了可以收費，土地亦會升值。當你踏中自己的土地，可以投資土地或養育馬匹。若擁有特定範圍內的土地，



就會稱為「獨佔」，土地亦會升值，收費也比較昂貴。此外更可以利用交易來購買別人的土地，或經拍賣來出售土地。

比賽了！會獲勝嗎？—

一直以來的努力都可以在這裡看見成果了。當玩者在擁有有馬匹的情況再經過育馬場時，就可以選擇養成新的馬匹或是參加比賽。在四個玩者之中只要有其中一個選擇了比賽，其他的人均可以選擇參加，如果不想參加亦可以下注（即賭馬），相對地參加了比賽就不可以參加





賭局。比賽開始時玩者亦可以選擇看不看比賽；直接看結果。不論玩者的馬匹能不能得到優勝，多或少都會得到獎金。不過比賽後馬匹的疲勞會增加，記得讓牠休息喲。

交易、拍賣、出售！！—

當玩者和別人交易時，可以以錢或物品換取對方的土地或馬匹，雙方還可以討價還價，不過當其中一方選擇「決裂」的話，這次的交易就失敗了。

而當踏中空地時玩者可以選擇「買」或「不買」，如果選擇「不買」的話，亦會立即進入拍賣狀況，讓其他參加者競投。如果想出售自己的土地或物品，便可以選擇以拍賣的形式來售賣，不過可不可以取得一個好的價錢就要靠運氣。

若想要一個合理價錢，還有另一個方法，便是直接出售，這樣雖然可能不會賣得太高價錢不過比較平穩，這個方法沒有拍賣這麼高風險，不過價錢亦有可能不如拍賣這麼好。

撰文者：山寺良牙

PS	
製造商：SCEI	發售日：12月16日
價格：5800日圓	
記憶：1 Block	
ACT／MEM／對應DUEL SHOCK	



人類存亡就在你手中？
LOVE & DESTORY

故事源由

某年某月某日的夏天，看以平常的寧靜市鎮上，突然空中出現不明物體，並且向鎮內進行攻擊，這個不明物體竟然會將破壞能源或武器的威力吸收之餘，並且進行分裂。在數個月後該物體停留在地上，並且好像停止活動般，所有人稱手為JAM，而人人亦開始有人類滅亡的感覺。一年後開始有個DOME狀的能源牆續漸擴散，而原本停止活動的JAM亦再次有活動的跡像，它將地面破壞之餘，亦好像不斷有破壞能源供給它。二十多年後組織了一隊對抗JAM的組織，並且從報告中得知JAM是實上是憂鬱的人類所積壓而成的壓力所做成的，它會從破壞中取得能量，除了巨大化外亦會有所增殖；而對付它們的方法，只有靠人類S.E.E.D.，即「鬥心／鬥氣」所形式的能源武器。十多年後這個組織為了對付JAM而開發了一種戰鬥機械人，同時亦訓練了一班用作解說的少女稱作「Q-TRON」，她們會與一些適合的機械人駕駛者同共成長，而機械人在訓練一段期間後，便開始有轉換武器的機能，這亦變成了對JAM的最終武器。於是人類便開始對JAM進行大反攻，之後數十年的戰鬥，亦著實地將JAM擊毀（DELETE），聽下去好像將戰爭寫上終止乎般；不過在能源牆內的最大JAM——MASTER JAM最後打破沉默，將以往儲下的超巨大破壞的能量一氣放出，結果令到形勢逆轉，其後人類亦慘敗。之後以往在開發機械人的同時，而最後亦生存的老年科學家，便將開發中時光機器裝上當時的飛行輸送基地上，同時亦派了三位Q-TRON、機械人與及教學用機械人EGG上船，之後再回到過去。之後回到某年夏天，從未來轉送到此的Q-TRON，剛考便到JAM出現的時間，同時玩者亦被選中為機械人的駕駛者，那玩者能否因此而將未木改變呢？



操作方法（預設）

START掣：開始／暫時遊戲
○ 掣：決定／與Q-TRON通信
△ 掣：轉換武器
□ 掣：開火攻擊
×掣：取消／跳躍
L1／R1掣：視點／準星左右移動
L2／R2掣：視點／準星上下移動
方向掣：移動／選項移動





遊戲流程

遊戲主要分為三部份所組成，第一部是部署，每一版所出現的敵人各有不同，所以亦有多種不同武器可供選擇，同時出擊時所用的機械人的不同亦會影響戰果；第二部份當選擇好後便進入動作射擊部份，這個基本有兩個不同類別，其一是實戰，另一則是訓練，而戰果會影響到Q-TRON與玩者的信賴關係，同時亦會對取得多有經驗值有關；第三部份是故事片段部份，這處除了有故事內容外，當中會有選擇項出現，而且是有限時的，不同的選擇將會影響到Q-TRON對玩者的感覺。





そんなに選んで欲しいの?

機體簡說





VIVI（CV：本村真生）

屬於初期出現的Q-TRON 2號，性格屬不服輸的一類，當然亦經常對主角作出一些過激的說話，與她配合的機械人屬於格鬥戰類型。



LULU（CV：柳瀨夏美）

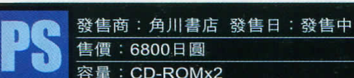
屬於最初期的Q-TRON，鑑於經驗豐富的關係所以有很強的情報能力和思考力，與她配合的屬於重裝甲遠程攻擊一類。

KIKI（CV：吉住梢）

是當時最新的Q-TRON，當然實戰經驗方面還是差了一點，不過她有般不屈不縷的精神，而且性格十分純真開朗，與她配合中距離全攻型。

TEXT BY隨風

GATE KEEPERS



PS 發售商：角川書店 發售日：發售中
售價：6800日圓
容量：CD-ROMx2
RPGMEM



戰鬥的開端－

1969年的日本，經濟成長得很好。但不幸地被一群高度智慧的人入侵，入侵者被稱為「外星人」。就在此時，有一班為了守護日本而集合起來的人，他們叫做「守護者」。當「守護者」遇上了「外星人」，結果就只有一個－開戰。為了守護我們珍貴的地球，唯有展開「地球防衛戰」！




偶然相遇－

某一天主角遇上一個「迷之人」，可是不論主角問他什麼也得不到回答。突然「迷之人」向主角展開攻擊，主角只好跟他戰鬥。當戰鬥結束後，原來那個「迷之人」是一位叫生沢　ルリ子的女孩，在往後的日子將會成為主角的同伴，而亦是因為她主角才會加入「地球防衛隊」。

為了地球，什麼也不怕！－

「自從我加入了『地球防衛隊』之後，早已把生死置之度外，每天反覆地戰鬥。好了，我來為你介紹一下我們的戰鬥方式好嗎？

戰鬥模式－



當我們接到通知後就立即出發到目的地，之後身為隊長的我會選兩位同伴與我一起作戰。戰鬥的時候以『TURN』制來進行。到我方的時候，我們可以選擇『移動』、『行動』、『看資料』或『靜候』。每次可以進行『移動』和『行動』的指令各一次。另外，『行動』中亦分為好幾樣指令，分別是『攻擊』，『技能』及『跳躍』。

『GATE 技能』－

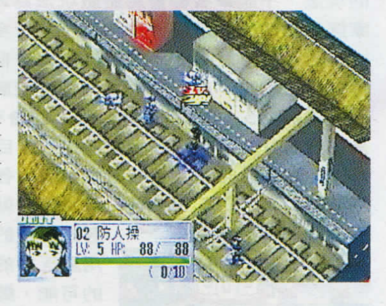
當玩者想用技能時，要先使用一個回合來開啟『GATE技能』，開啟完畢後就能在有限的回合使用。不過當這數個回合過去後，這次戰鬥就不能用使用『GATE技能』，因此要好好把握。

戰敗－



另外，戰鬥的時候如果我的同伴不幸能源用盡的話，就會退回基地休息。可是如果是我死亡的話，就會GAME OVER。當能源減至只餘很少的時候，可以使用『通信』來連接總部以得到救護箱，不過這項指令只有我才可以使用。

升級－



戰鬥時的要點差不多都說清楚了，還有什麼不明白嗎？對了，補充一點，當把敵人打敗後會出現一顆類似水晶的東西，只要移動到那個位置就可以拾起來。當儲夠一定數量之後就可以升LV了。」

精彩的學校生活－



在不用戰鬥的時候，玩者可以隨意在「盾神高校」內移動，如果看到同伴亦可以跟她們聊天。因為在戰爭的時候，跟好感度高的女孩合作可以有較好的效果，所以跟女孩子聊天的時候要小心哦。一不小心答錯問題的話，好感度便會下降。

一睹守護者的風采－



浮矢　瞬：故事中的主角，也是遊戲中玩者使用的角色。高校二年生，劍道部的熱血青年。因為潛質被發現而被招攬而來，更成為當中的隊長。性格單純但衝勁十足，是充滿正義感的人。



生沢　ルリ子成績優秀，運動萬能，品行良好的完美女孩。在主角加入隊伍前就曾跟主角一起戰鬥。責任感強，可以信賴的人，可是嚴肅的時候會有一股令人不得不聽從的氣勢。



朝霧　麗子

近衛　かおろ

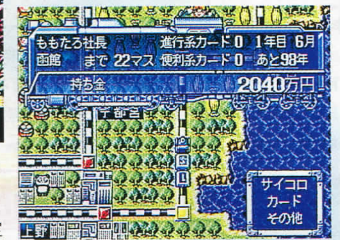
防人　操

TEXT：悟空

桃太郎電鐵V

恐怖大王出現桃鐵之中！！





《桃太郎電鐵》這名字相信很多擁有超任的玩家都不會感到陌生，在遊戲初推出之時，不論在日本或是香港都非常受玩家的歡迎，之後所推出多個續集亦同樣大受歡迎，而繼上一次在PS上推出過《桃太郎電鐵》後，現在再次推出其系列最新一集的桃鐵，名字為《桃太郎電鐵V》，記得在上次推出時，因為遊戲的讀碟速度太慢而令到喜愛這遊戲的玩家大失所望，但今次的桃鐵已經將讀碟問題完全解決，遊戲讀碟速度非常快，差不多感覺不到遊戲有讀碟，相信今次的桃鐵定能過往的污點洗清。

恐怖大王

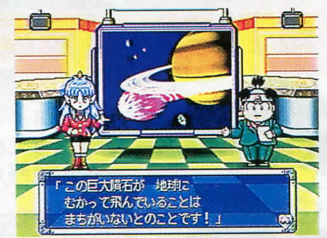
在多集的桃鐵中，最大的奸角必定是人見人怕的「貧乏神」，當他變貧乏魔王時，祂種種必殺害人絕技都必定令到玩家舉手投降，只要被祂「幫」一次忙通常都不能再抬起頭做人，但幸好的是在往後推出的續集中，廠方增加了機械人研究所，只要行到地圖上有「R」字的標記就可以購買內裏的機械人，這些機械人的用途就是用來與貧乏魔王戰鬥，但不要以為有機械人便會必勝，由於機械人亦分有很多種類，而每種類的強弱也有不同，價錢越低勝出的機會越小、相反價錢越高勝出的機會便越大，而價錢最高的一款更會有一擊必殺的效果出現。不過到了這隻《桃太郎電鐵V》貧乏神己不再是最恐怖的角色，因為廠方已重新設計了一名比貧乏神更恐怖的角色，他就是人所共知的「恐怖大王ハルマゲド~ン」，





過往在貧乏神變身成為貧乏魔王之前，總會有卡片可以阻止祂變身，但這個恐怖大王便不可以，各玩者只有眼睜睜看着祂來臨將一切毀滅，祂絕對比貧乏神更可怕，幸好祂只會在遊戲中出現，如果是在真實世界，那真是不敢想像。

恐怖大王的預防



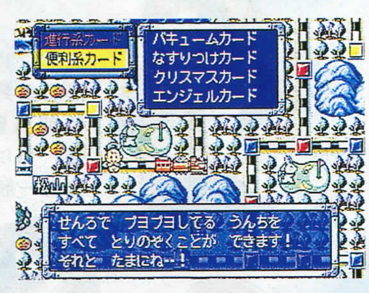
遊戲中恐怖大王的出現是可以預計到的，只要出現探測到有隕石出現的EVENT，便大有可能是恐怖大王，通常在隕石出現後四、五個月祂便會來到地球，在期間遊戲會不斷播放隕石的曼新消息及最大機會墜落的地點，在第七個月左右便會向地球某一處攻擊，受到攻擊的地方所有物業都全部都會被毀滅，但是如果在探測到有隕石，在恐怖大王未攻擊前，只要去到最大機會的墜落區將屬於自己的車站，記着、是整個車站全買的車站，只要可以再踏上一次，使可以令她興建防護罩(シェルター)，只要興建好防護罩便可以防止恐怖大王的攻擊，物業亦得以保存，除了可防止恐怖大王的攻擊外，防護罩亦可以防止貧乏神對物業的攻擊，不過每個防護罩的製造價錢不非，隨時在買了整個車站後已沒有多餘的資金去興建防護罩，總言之自己要計算好資金使用，要不然可以購買整個車站但不夠資金興建防護罩，那在恐怖大王一次攻擊後便甚麼也化為烏有。

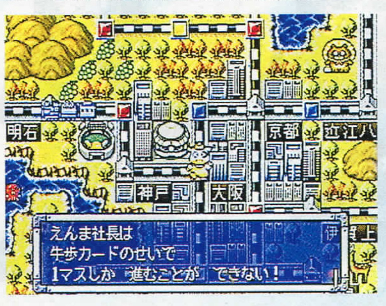




卡片就是勝利的關鍵

遊戲是以大富翁型式進行，不過如果只是普通的大富翁遊戲又怎會吸引到這麼多支持者呢？遊戲的最大特色就是卡片系統，有玩過這遊戲的朋友都必定知道筆者說的是甚麼，遊戲中的卡片是種可以幫助自己或陷害對手的道具，在每新一集的桃鐵廠方都會增加卡片的數量和種類，令玩家不會覺得遊戲有舊酒新瓶的感覺，在今集中桃鐵的卡片數目多達106種，除了數目增加外，在遊戲中使用卡片的效果亦被具體地表現出來，例如使用牛步卡在對手身上，對手便會真的在限制時間內以牛的姿態在地圖上走動，十分可愛。





遊戲玩法

只要有玩過的朋友都一定知道遊戲的玩法，不過筆者都會將遊戲玩法為大家詳細說明。在選好遊戲人數、進行多少年後，最後就是決定遊戲開始第一個要去的目的地，在選擇好目的地後遊戲便正式開始，在遊戲開始時每人都會有1000萬日圓，遊戲的玩法就是在選擇好的遊戲年數內盡量以到達目的地、收買車站等方式來賺取金錢，當遊戲時間完結時電腦就會幫各人計算資金和資產的總和，數目最高的就為之勝利，但在途中可以使用各式各樣的卡片來對付對手，更可巧妙利用貧乏神的威力來令對手不能有超越自己的可能，總之就是令對手跌落無底深淵，令他資金的數目不斷以負數增加，當中的過程非筆墨能形容，最好就是玩家能自己去親身感受一下便最好不過。



TEXT BY隨風

超磁力戰士MICROMAN GENERATION 2000



變身！

在公元2000年，有一顆存在著邪惡力量的流星高速接近人類的太陽系。曾一度被消滅的アクロアヤー軍團再次復活。而一位名叫エジンンを的人為了消滅它們的基地而面臨瀕死的邊緣，可是在這時候，他在醫院中發現與他精神力量十分接近的人・・・

在一個雷電交加的晚上，一名小女孩於醫院內看著窗外的雨景，突然一道閃電飛了過來！小女孩醒過來後，發現身體起了變化，變成了一名少女，身體內好像有用不完的力量般。而且，她更發現自己在一個不知名的地方・・



PS	
製造商：TAKARA	
發售日：發售中	
售價：5800日圓	容量：CD-ROM
ACT	MEN

操作方法

□掣	攻擊
△掣	使用道具
×掣	加快速度
○掣	移動物品
L2掣	轉接視點



開始

遊戲開始後，會有兩個角色讓玩者選擇，一男一女。選擇完畢後就輸入玩者的名字。一開始會有一個機械人會告訴玩者在一個叫做アクシヨリシーリ的地方，是敵人アクロアヤー的基地，玩者要做的事就是逃離這兒。然後它會給玩者一隻稱為「通信」的機械狗，它能在玩者遇到困難的時候提出意見。再來就可以開始旅程了。



版圖

每一層都會有一個小形地圖，顯示整層的地形，門的位置，轉移器的位置・・・等等，現在略為講解一下。

- 黃色三角形－現在的位置
- 紫色向上三角形－往上一層
- 紫色向下三角形－往下一層
- 紫色正方形－同一層的轉移
- 黃色正方形－儲存的地方
- 綠色正方形－門的地方
- 紅色正方形－需要道具開啟的地方
- 藍色正方形－回復體力的地方
- 黑色的地方－未到達的地方

戰鬥

動作GAME中少不免戰鬥，這隻GAME的戰鬥系統又是怎樣呢？你行動的時候一直會有機械人出來攻擊你，你只要按「□」鍵就可以攻擊對方；一直按著就能儲能量，適合遠距離攻擊。當你把對方的HP攻擊成0的時候，對方就會倒下，可是隔一段時間就會再次復活，換言之它們是打不死的。每完成一部份劇情就會有一個BOSS級的機械人出現，攻擊力及體力都比較強勁，因此要小心應付。



死亡

這個遊戲可以無限復活，問題是復活後到底會在什麼地方再次出現？在打BASS就會由版圖開始繼續。可是如果是在行動時死亡的話，就留上一次儲存的地方再開始玩。所以如果看到儲存的地方時，記得儲存一下比較安全。

劇情

遊戲雖然是讓玩者自由地四處行動，可是本身是有其劇情存在的，你一定要跟著劇情來進行。當中會見到很多別的機械人，可能他正是遊戲的關鍵，要小心留意他們的說話。例如在後期你會救了一位女性，她會教你如何繼續去下一個版圖。

「通信」

在開始的時候已提過有一隻叫「通信」的機械狗會幫助你完成旅程。可是它到底有什麼功能呢？首先它會在某些情況提醒你現在該怎樣做或如何度過難關。例如你第一次遇見敵人前它會出來告訴你。另外如果你不知道現在該做什麼來繼續劇情的話，可以叫它出來問一問，如無意外你應該可以找到解決的方法。可是該怎樣把它叫出來呢？按「START」就可以。另外，按「START」除了可以向「通信」聽取意見，還可以看看角色的狀況及該層的地圖。





道具

除了回復體力的道具外，遊戲還需要一些必要的道具，例如開鎖的鎖匙，如果你找不到這些道具，就不能繼續劇情，只能在原地團團轉了。不過如果你一直依著劇情來行動，這些道具應該不會太難找。

TEXT BY隨風

MARIO PARTY 2

N64 發售商：任天堂株式會社
發售日：發售中
售價：5800日圓　容量：256MB
ETCMEM



孖寶兄弟再戰江湖－

一直以來陪伴我們的「孖寶兄弟」其「PARTY」系列的第二彈已推出！今次同樣以小遊戲作為賣點，今集更有將近60個小遊戲；再加上可愛的人物造型，遊戲的耐玩度亦相對提高。

開始新的冒險－



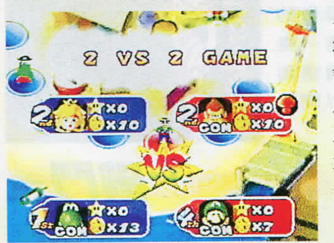
首先當然要選擇版圖啦，跟著再選一個喜歡的角色就可以開始遊戲了。另外還有參加人數，難易度，回合數等可以設定。玩者在版圖上以輪盤的方式決定點數繼而前進，當每位玩者行動完畢後，代表一個回合過去，這時候就有玩小遊戲玩囉，小遊戲的勝利者可以得到金幣。到遊戲結束的時候，就會公佈結果，第一位到底會落入誰人手上？

精美版圖趣緻道具－



遊戲中除了有多個不同的小遊戲外，還有各式各樣的遊戲版圖可以選擇。例如小島風貌，歷史遺跡，太空星際等等，令玩者保持新鮮感。而且每個版圖亦有不同的小遊戲呢！除了版圖之外，遊戲還有多種不同的道具，除了可以由遊戲中取得之外，亦可以在商店中購買。每種道具的用途都不同，例如有些可以作開鎖用。

大家齊玩小遊戲－



之前提過這隻GAME以小遊戲為主，到底有什麼小遊戲可以玩呢？其實大置上分成幾類：「4人對戰」，「1 VS 3對戰」，「2 VS 2對戰」，「以排名計分」，「兩人對戰」及「單人遊戲」。在遊戲開始之前，都會有遊戲玩法，不過遊戲通常只用「方向掣」，「A」掣，「B」掣及「Z」掣。現在先為各位介紹幾款小遊戲。

のコガれボールー



這個小遊戲是「4人對戰」，玩法是控制角色在指定範圍中行動。玩者一方面不能令角色離開指定範圍，另一方面要把對手推離指定範圍。操作方法十分簡單，只需用方向制控制前後左右。

クシバだりばくなコー



這個「以排名計分」的遊戲主要是靠運氣。所有玩者輪流選擇按鈕，如果按錯了的話就會爆炸，一直輪流按掣至只餘下一位玩者，那位玩者就是勝利者。

ボムへりスローイリー



這個「1 VS 3對戰」的遊戲你要一個人面對三位對手。遊戲玩法是你坐在水中的一個木桶中，對手會不斷向你投擲炸彈，你只要控制方向制閃避炸彈就可以了。如果在限制的時間內可以避過所以炸彈，你就會獲得勝利。

じげｈばくだｈのけコとラー



在版圖中當兩人走在同一格時就會出現「兩人對戰」，而這個遊戲正是「兩人對戰」的一種。電腦會給你一個時間，玩者要在以最接近電腦所指示的時間解除炸彈，最接近的玩者就會得到勝利。

キノピオおｈがくたりー



你的節奏感好嗎？那這個「2 VS 2對戰」的遊戲一定很適合你了。遊戲時會分為兩隊，每人演奏一樣樂器。其實操作方法很簡單，只要在那紅色的格子移動到你的音符上時按「A」掣就可以了。

たろたろゴロゴロー

最後介紹的這個遊戲是「單人遊戲」。這遊戲會放六種不同的物品在木箱中然後不斷轉換木箱，轉換完畢後玩者可以按「B」掣打破其中一個木箱以取得其中的道具。不過有一個木箱中的不是道具而是怪獸，如果選中那個木箱或沒有在限定時間內打破木箱，那就會MISS了。



TEXT：AMI
協力：小璘

各位聖誕和新年快樂！這幾天的溫度十分低啊！各位有沒有因為太凍而沒有帶手提機出街玩呢？我就怕凍殭雙手和怕凍到掉了部機在地也不知道，所以就寧可留在暖暖的家裏玩了。(^-^;;)在這個一月將會推出不少有趣的手提遊戲，不如這次就介紹這些遊戲給大家吧！

達菲鴨



ACT
發售商：SUNSOFT
發售日：1月1日
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆





新一年又到了，各位有否想過在這一年中可以擁有很多寶物，並成為大富翁作為各位今年的願望呢？老實說除了小妹有這樣的想法外，還是一隻傻鴨達菲鴨夢寐以求的夢想，而本作就是一個實現牠願望的動作遊戲了。達菲在當中真的「大想頭」了，為了要取得寶物便到世界各地找尋，其中有沙漠、森林、山上，總之有機會藏有寶藏的地方也會為它上山下海。可是達菲當然不會輕易尋到寶物，途中會有不少敵人前來阻止牠，還有很多陷阱放在寶物附近，不過牠亦有準備對付工具——炸彈可以使用，各位為了成為富豪便要努力了。

META FIGHT EX



ACT
發售商：SUNSOFT
發售日：預定1月發售
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆1／2

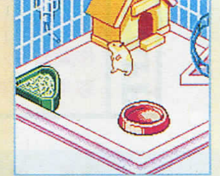
不知各位以前有否玩過一隻紅白機遊戲《惑星戰記MATA FIGHT》呢？這可是一隻利用戰車來對付四周搗亂的巨大狂暴化生物(恐龍？)的遊戲，玩者在遊戲中將為了擊倒這些生物，而於空中、地面和地底三方面進行攻擊行動；這隻富有動感的遊戲將會移植到GAME BOY上，並再次與各玩家見面。本作雖説是移植的作品，但當然不是完全移植，遊戲將會加插了很多新元素在內，此作最基本會重新製作當中的地圖，亦會新增不少有用的道具，還有新的敵人出現；總之除了會有之前的遊戲特色外，更帶給玩者新感覺。

好朋友寵物系列(1) 可愛的HAMSTAR



SLG
發售商：MTO
發售日：預定1月發售
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆☆

有時要打理寵物有點麻煩，而且又不是隨時有很多時間與牠們玩，對牠們好像不太公平；不過現在GAME BOY將推出寵物飼養遊戲，相信就算沒時間打理也不會悶到他們了。本作《好朋友寵物系列》將會推出多集，其中有兔仔、貓仔、狗仔等，而第一彈就將會以樣子可愛的葵鼠作為寵物。



遊戲畫面會模擬寵物籠為葵鼠的住所，當中有給牠飲食的地方和遊玩的轉輪等，設施將會十分完善，各位可以在遊戲中與牠一同遊玩、給牠食物等，令牠的友好度上升並增加與葵鼠遊戲的種類。

DONKEY KONG~迪奇與迪絲~(暫稱)



ACT
發售商：任天堂
發售日：1月28日
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆☆



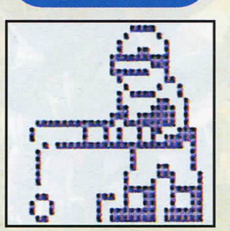
N64剛於不久之前推出過《DONKEY KONG 64》，估不到現在又推出GAME BOY版，DONKEY KONG真的魅力不凡呢！這次的《DONKEY KONG》依舊是以動作作為遊戲種類，至於本作的主角將會是兩隻可愛的BB DONKEY迪奇和迪絲；另外亦會有不少新角色登場，他們不是其他的DONKEY，而是魚、大象等動物，牠們將會協助迪奇和迪絲冒險。而本作的故事是講述迪奇和迪絲為了找尋傳説的世界並成為世界上的強者，於是就離開自己的家園到處冒險了。



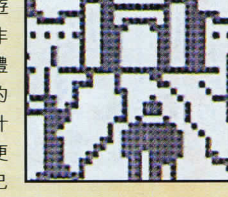
POCKET自滿



ETC
發售商：SCEI
發售日：1月13日
售價：3800日圓
記憶：15 BLOCKS
注目度：☆☆☆☆☆



PocketStation的玩法真的越來越多，繼先前的《到哪裏也一起》可以和PocketStation內的角色説話後，這次將可以讓各位自己設計獨有的Mini Game遊玩。設計遊戲方法非常簡單，因為在本體遊戲內已有大部份的設定，玩者只要依照着步驟，再在當中設計好角色、數值、圖畫、文字甚至音樂等，便可成為自己的遊戲，到時各位就可以將自己的作品給朋友玩了。



GAINAX新OVA《FLCL》在2000年啟動！！



首先擔任監督的鶴巻和哉，曾在《新世紀EVA》和《他和她的事情》中受到別人的注目。而貞本義行的少男女，甚至是機械也令人留下深刻的印象，今次二人再次合作，相信將會成為另一套動畫熱潮，究竟這套《FLCL》是說甚麼？不如就現在為大家簡介一下。

主要故事

在一個叫「疎瀨」的都市中，一名小學6年生直太（ナオ太）（是故事中的主角），遇上一位比自己年長的謎一般女子，從而揭開故事的序幕。直太兄長之女友真美以及父親均混入這事件中，還有謎一般的機械人出現事件，使到故事更加混亂。究竟《FLCL》是甚麼意思？這一切都有待日後的公佈，而在OVA推出之前，講談社的「月刊Magazie Z」2月號中會開始連載。



◆機械人的突襲？



◆直太的生活頗為混亂⋯



直太

故事主角；是位普通的小學生，他熱愛棒球，卻有點兒自大，他頭上的膠布似乎藏了甚麼秘密。



春子

感覺就像電單車手般，是一位身手敏捷、精力充沛的女子。



真美

高中2年生；是直太哥哥的女友，其關係非常之複雜，是位愛抽煙的女孩。

STAFF

原案．監督／鶴巻和哉
角色設計／貞本義行
作畫監督／平松禎史
腳本／榎戸洋司



守護月天OVA化！！

一直受到好評的電視動畫《守護月天》終於決定在2000年裏OVA化，雖然OVA的故事內宮還未定，但是相信會是環繞着電視版的故事，在電視版中主角七梨太助從遠行的父親中取得圓月輪後，從而出現保護他的守護月天小璘（一不是公司的那位⋯⋯），接着發生一連串的有趣故事。除此之外《守護月天》更會在日本電台上播放，從此可見它的受歡迎程度是多高。





機動新世紀GUNDAM X

組員：機動戰士MS

第二十二話──「15年前的亡靈」

在艾美露駕駛新機欲找尋地方休息時，誤闖入新聯邦政府的秘密基地裏，並看見她不應看見的東西，那就是他們秘密開發的DX，為了保守這個秘密，奧魯巴兄弟親自截擊艾美露，雙方的追逐戰伸展至菲尼迪艦附近，幸好被巡視的卡洛特等人發現；終於獲救。

札美魯根據艾美露的機體內所記錄之行動軌跡，終於找到目的地，至於被捕的加多古，因不肯承認NEW TYPE的能力而拒絕回答札美魯任何問題，不久菲尼迪艦終於來到目的地，新聯邦政府當然不會坐以待斃並準備迎擊，可是他們利用未完成的DX來威脅札美魯投降，對於害怕SATELLITE CANNON的札美魯來說，是最適合不過，札美魯為了不想看見15年前的悲劇，最後決定向新聯邦政府投降。



◆以SATELLITE CANNON威脅菲尼迪艦投降的DX



◆新聯邦政府秘密開發的GUNDAM

◆加多古對NEW TYPE極為憎恨

GX-9901-DX

身高：17.0m
重量：7.8t

擁有兩支SATELLITE CANNON的DX，其威力非常強勁，可謂是眾機動戰士中最強的一部，他與GX同樣需要利用月球上的衛星射線才能發射。

ゆうしゃおう
勇者王
ガオガイガー
GAOGAIGAR

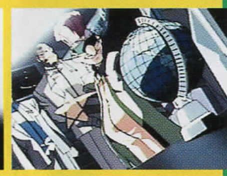
第23話　米高13

播放日期：2000年1月2日

前言

鏡頭一轉，來到了美國的「NASA」，這裏其實是和日本的「宇宙開發公團」一樣，表面上是一個宇宙開發的機關，然而，「NASA」和「宇宙開發公團」一樣在開發對抗敵人的新型機體，現在，他們研製出一種極之厲害的武器，而開發這兵器的人竟然就是獅子王麗雄的兄長——獅子王雷牙。

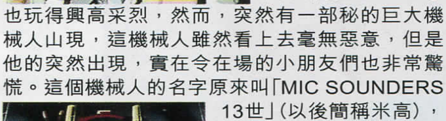




本集故事內容



這天，護自製了一個遙控機械人，因為他要參加一個自製遙控機械人比賽，然而，這星期以來，一直也下着大雨……另一方面，從美國而來的潛艇和GGG的移動基地會合，雷牙博士帶同他的新發明來到了日本，然而，新製成品的貨櫃在搬運途中，因為天氣惡劣而掉入海中，雖然最終也能尋回，可是，在貨櫃之中竟然是空無一物……



而在遙控機械人大會之上，大家也玩得興高采烈，然而，突然有一部秘的巨大機械人出現，這機械人雖然看上去毫無惡意，但是他的突然出現，實在令在場的小朋友們也非常驚慌。這個機械人的名字原來叫「MIC SOUNDERS 13世」(以後簡稱米高)，怎料，這時候護突然發現有ZONDER在附近……



原來，連續多天的暴雨也是ZONDER的傑作，現在，他們竟然向護身處的場館發動攻擊，雖然冰龍和炎龍也趕到了，不過在場實在有太多的小朋友了，突然，「米高」將他的坐駕「BARIBARIEN」叫了出來，而且利用它將所有的人也救出場館之外，完成任務之後，他竟然飛向暴風，因為他要幫助GAOGAIGAR。

可是，這次米高真是大出洋相了，幫不到GAOGAIGAR之除，還要GGG的隊員拯救……另一方面，GAOGAIGAR雖然進入了暴風之中，不過也找不到ZONDER機械人所在而且還陷入苦戰之中，幸而「GOLDY MERGE」及時趕到，最後，要利用「DIVIDING DRIVER」才能令ZONDER機械人現身及將他消滅。



然而，這個由獅子王雷牙製造，名叫「MIC SOUNDERS 13世」的機械人，是怎樣的一個機械人呢？





勝利的關鍵

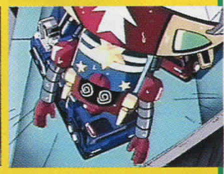
第24話　被解除的保護程式

播放日期：2000年1月16日

前言

在下一集之中，獅子王麗雄的兄長獅子王雷牙帶同他的新發明到達日本，可是，因為小小的意外，令這機械人失去了縱影，而且給他遇上了天海護，然而，從表面上，這「MIC SOUNDERS 13世」好像是一個沒有多大用途的「小丑」機械人呢……

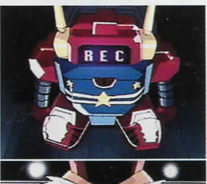


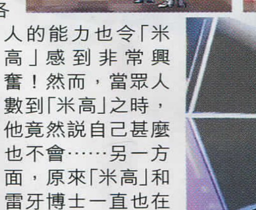
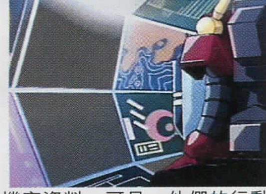


本集故事內容



現在，「米高」正式成為了GGG的成員之中，由於「米高」對GGG的成員毫不熟悉，所以，眾人便自我介紹一番，各人的能力也令「米高」感到非常興奮！然而，當眾人數到「米高」之時，他竟然説自己甚麼也不會……另一方面，原來「米高」和雷牙博士一直也在秘密的偷取GGG的機密資料，可是，他們的行動全部被「保羅霍特」看到了……



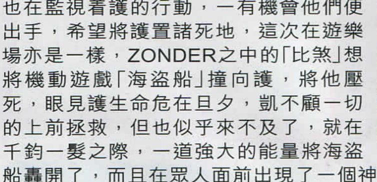



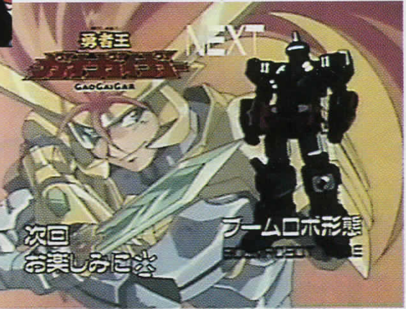

另一方面，ZONDER也非常清楚一件事，如果他們要在地球建入巨大的ZONDER METAL繁殖場，最首先便是要消滅有淨解能力的小子(他們所指的便是天海護)，然而，護的特殊能力又是眾人不能侵犯的……

這晚，凱和眾人一同到遊戲場玩耍，大家也玩得非常愉快，原來，在快樂背後一直隱藏着殺機，ZONDER一直也在監視着護的行動，一有機會他們便出手，希望將護置諸死地，這次在遊樂場亦是一樣，ZONDER之中的「比煞」想將機動遊戲「海盜船」撞向護，將他壓死，眼見護生命危在旦夕，凱不顧一切的上前拯救，但也似乎來不及了，就在千鈞一髮之際，一道強大的能量將海盜船轟開了，而且在眾人面前出現了一個神秘的機械人……



這神秘機械人應該便是救了護的機械人，然而，他是來自方的呢？在一旁的雷牙博士則在喃喃自語，説甚麼：「為何保護程式會解除呢？」莫非雷牙博士和這機械人有關，這些一切一切也落入在遠處監視的「保羅霍特」眼中……





勝利的關鍵



IDOL SHOT!

TEXT：MARKS

PROFILE

姓名：內山理名/Rina Uchiyama
出生日期：1981年11月7日
年齡：18歲
出身地：神奈川縣
星座：天蠍座
身高：157cm
血型：O型
三圍：B79 W56 H79

內　山　理　名

Rina Uchiyama

內山理名這個名字可能令大家感到陌生，因為她是近一年才冒出來的新人，所以大家對她沒有特別的認識。雖然出道只得不足一年，但已經在這一年連續參與了兩套日本電視劇，而最近的一套就是剛剛完結的「美人」。另外，內山理名為了本月16日推出的寫真集—「R-157」，更遠赴她從未到過的國度—「法國」，由於今次是她首次的寫真集，所以在拍攝一些比較性感的時裝時，會感到緊張，而她在海邊拍攝時，還會穿着三點式泳衣。內山理名在99年最後就是希望2000年自己能夠變成更加成熟的女性，希望她能夠如願以償。





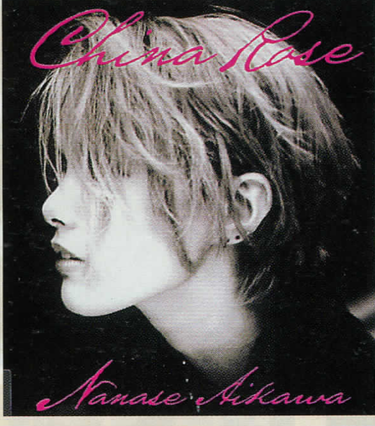




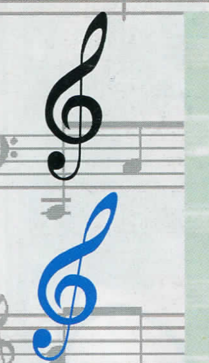
China Rose

主唱：相川七瀨
發售商：Motorod（avex trax）
編號：CTCR-40025
發售日：12月8日
價格：1260日圓（連稅）

樂評分：8分



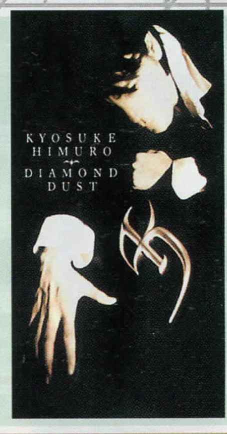
我喜歡的相川終於回來了！自從《LOVIN' YOU》與《COSMIC LOVE》這兩重打擊後，我起初以為她經已沒有翻身之日，殊不知一連三張Maxi都有驚喜，當中以此作更為甚。主打歌《China Rose》雖然唱不出中國味道來，可是那種中板節奏不但令人神往，整體上比起之前兩隻Maxi還要好；節奏屬於頗快的《BUB》質素一般但有和以往不同的魅力；至於《White Song》則是全隻碟裏最有印象的歌曲，帶點聖誕氣氛之餘也能突出了相川的歌功，編曲值得一讚。總結來説，本作是連續3隻Maxi當中質素較好的一隻，希望來年的全新大碟會有更進一步的成績。（福田）



DIAMOND DUST

主唱：冰室京介
發售商：POLYDOR
編號：PODH-1509
發售日：10月27日
價格：1020日圓（連稅）

樂評分：7分





當福田在開始聽日文歌時，便已經沉迷進冰室京介的作品裏去，無論是搖滾味重的快歌抑或極有浪漫情懷的Ballad，也令我聽得不亦樂乎。今次這首Ballad《DIAMOND DUST》距離前作已有很長時間，加上是日劇《冰之世界》的主題曲，所以在未推出之前已經受到注意，説真的它和以前很出色的《與靈魂共抱》相比尚有一段距離，可是當大家已餓了Himurock這麼長的時間時，縱使質素不算太突出也會接受吧。至於同碟另一首歌《Silent Blue》則是冰室很拿手的快歌，但若再拿來和以往的作品比較就明顯比《DIAMOND DUST》失色了。（福田）

12月份New Release推介

日本POP DISC

HAPPY NEW MILLENNIUM

主唱：鈴木亞美
發售商：TRUE KISS DISC (Sony Associated Records)
編號：AICT-1150
發售日：12月22日
價格：1223日圓（連稅）



即將踏入千禧年，身為人氣歌手生產的鈴木亞美順勢推出第二張大碟前的單曲，和聖誕那種氣氛完全匹配，同碟還有《Rain of Tears》和《Winter Buzz》；此乃只會生產40萬隻的完全限定版唱片。

OAR

主唱：SOPHIA
發售商：TOY'S FACTORY
編號：TFCC-87047
發售日：12月15日
價格：1100日圓（連稅）



在Single Cut《Place~》後，經過一輪巡迴演唱終於等到SOPHIA有新作推出，自從找對音樂路向他們的曲詞與編曲越見成熟，越來越有味道；此外碟裏還收錄了《truth》。

Next 100 Years

主唱：J-FRIENDS
發售商：JOHNNY'S ENTERTAINMENT
編號：JEDJ-0001
發售日：12月22日
價格：1300日圓（連稅）

集合着世界著名音樂人負責曲詞的特別Project，J-FRIENDS的成員為V-6、TOKIO及KinKi Kids，這首中版歌曲聽後無不被它的旋律所吸引，至於歌詞的日文翻譯則是由B'z的稻葉浩志擔任。

Music D.

主唱：廣瀨香美
發售商：VICTOR ENTERTAINMENT
編號：VICL-60521
發售日：12月16日
價格：3045日圓（連稅）

以單曲《戀之BEST 10》作為賣點的最新個人大碟，歌曲方面大部份都是廣瀨香美擅長的流行曲調，但卻加入不少新元素令人眼前一亮，喜歡Pop Song的讀者可由今次起認識她的實力。

-CREATURES-

主唱：PIERROT
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-22048
發售日：12月22日
價格：1223日圓（連稅）

繼暢銷兼受到好評首張大碟《FINALE》後的全新力作，單是封套已令聽眾感染到那種「怪物」的感覺，加上《GENOME CONTROL》和《POWDER SNOW》完全是PIERROT的風格，可謂只此一家。

biting her nails

主唱：globe
發售商：avex trax
編號：AVCG-71019
發售日：12月15日
價格：1050日圓（連稅）



心水清的朋友應該知道它是精選碟《CRUISE RECORD 1995-2000》的Recut歌曲，同時亦是globe成立而來首隻Maxi Sg，獨特的開場音樂令它顯得更有特色；碟內還收錄了另外3首歌。

VERY BEST ROLL OVER 20TH

主唱：CHAGE & ASKA
發售商：東芝EMI
編號：TOCT-24301~2
發售日：12月16日
價格：3800日圓（連稅）

成立至今已有20年的C&A，為記念這個重要日子於是推出這張集多年大成於一身的精選碟，其中有出道作《獨自盛放》以至最新大碟的主題曲《no doubt》，雙CD容量絕對能滿足大家的需要。

e.rect

主唱：machine
發售商：AINOKS RECORDS
編號：IRCA-00001
發售日：12月17日
價格：3000日圓（連稅）

當HAKUEI與kiyoshi兩人走在一起變成machine時，就會產生出他倆以往無法製造的衝擊來，這張大碟以細碟歌曲《ZERO-ONE-ZERO》為主，只要不對硬派搖滾反感大概都會喜歡它。





心跳回憶2
Original Game Soundtrack vol.1～2

遊戲：《心跳回憶2》
發售商：KONAMI Music Entertainment
編號：KMCA-34～35（vol.1）／KMCA-36～37（vol.2）
發售日：12月3日
價格：各3204日圓（CD二枚）

樂評分：9分

著名戀愛模擬遊戲新作——《心跳回憶2》，相信閣位已玩過了，亦相信有極多玩者已「All Clear」了(可惜本人沒這個機緣)，有否覺得遊戲內十分多很正的樂曲或歌曲呢？特別是「音樂會」(某些古典音樂及流行曲)、「某些約會地點」(某些古典音樂)、「修學旅行／番長戰鬥」(槍槍發？)、「BAD ENDING」，有的話便得留意以下所介紹的——《心跳回憶2 Original Game Soundtrack vol.1～2》了！正如上期所提及過，本碟將會收錄遊戲內所有出場的音樂，而且是沒有配上任何背景雜聲的，絕對能夠清清楚楚的聽到樂曲的精蘊；對於本人來說，四隻大碟中有四首樂曲是比較喜歡的，排第一位的是BAD ENDING的「向日葵」，她除了有日本演歌的FEEL外，亦能帶出那位達不到目標而思念著的感覺，不過鑑於音程頗高的關係，要本人唱出來的話也頗辛苦；第二位則是七年後再回到響野市時的「再回到響野市」，曲中帶出了一般再次回到舊地方的思念，除了有感慨的情懷外，亦有期待的味道；第三位則是美術館玻璃展，這首因為本人小時曾在沙田大會堂表演獨唱所以記憶猶深，而且亦帶有讚美上主的含意；第四位則是SPEACH的「My Departure」，曲調十分慢點離別時的感覺，同時這曲只有在這碟中才聽到有VOCAL的版本，遊戲中是聽不到的，據知這曲實自改編自SPEED的《My Graduation》。這套大碟以「心跳迷」來說，沒有理由不買來聽吧！(除非是不喜歡玩《心跳回憶2》)(山寺良牙)





ANIMATION / COMIC MUSIC

Ultra-man Nice

動畫：《Ultra-man Nice》
發售商：BANDAI Music Entertainment
編號：APDM-5067
發售日：12月18日
價格：952日圓

收錄Ultra-man Nice的主題曲和其Karaoke版本，以及一首該節目內的插目。



GAME MUSIC

Ultramaniax // BEAT

遊戲：《Beatmania》系列
發售商：KONAMI Music Entertainment
編號：KMCS-6
發售日：12月3日
價格：2330日圓



GAME MUSIC

Ultramaniax // RHYTHM

遊戲：《Beatmania》系列
發售商：KONAMI Music Entertainment
編號：KMCS-5
發售日：12月3日
價格：2330日圓

兩隻大碟同是將Ultra-man系列的歌曲將其變成《Beat Mania》化，對於該片的迷家，可能聽下來身體會不由自主地跳舞。



Langrisser Millenium Sound File

遊戲：《Langrisser Millenium》系列
發售商：NEC Interchannel／King Record
編號：NECA-30012～3
發售日：12月18日
價格：3059日圓(CD二枚組)

除收錄遊戲的音樂外，亦會特別新收錄多首Arrange的版本，全兩碟共57首樂曲。



Star Ocean Original Soundtrack

遊戲：《Star Ocean》
發售商：BANDAI Music Entertainment
編號：APCM-5067
發售日：12月18日
價格：2381日圓

收錄射擊+模擬遊戲《Star Ocean》內的樂曲，當然有些樂曲感覺上更似是聽交響樂般。



D之食桌2 Soundtrack + MIL CD

遊戲：《D之食桌2》
發售商：First-smile Entertainment
編號：FSCA-10113
發售日：12月
價格：3500日圓

收錄《D之食桌2》內所有配樂，同時亦會有一條Dreamcast轉用MIL CD的畫面，內容是遊戲的片段，與及未表過的影像。



Sentimental Graffiti 2 Prologue

遊戲：《Sentimental Graffiti 2》
發售商：MOVIC
編號：MACM-1064
發售日：11月27日
價格：2940日圓

就在遊戲還未推出之時，便先行發售其話劇CD系列，今作最特別的地方是以實寫戲般的音響效果去製作，所以聽者的臨場感會十分高。



Prismaticallization Vocal & BGM集

遊戲：《Prismaticallization》
發售商：BANDAI Music Entertainment
編號：APCM-5155
發售日：12月18日
價格：2381日圓

收錄戀愛模擬遊戲《Prismaticallization》內的樂曲及歌曲，鑑於遊戲本身是沒有人聲的，所以想聽各女孩美麗的聲線就只有靠這大碟了。





Presented by：福田、MS、山寺良牙
本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

天空物語（第4巻）

出版社：ENIX
作者：幸宮チノ
售價：390日圓

取材自人氣遊戲《DRAGON QUEST 5》的幼兒向漫畫《天空物語》已推出最新一期，故事內容說到小勇者主角迪終於到達販賣雙親石像的廣場，除了打探到父親的石像能成功賣出之外，更得知其母親的石像卻不知所踪，雖然只有這少少的情報，但對於迪來說已很重要，他們返回王宮後決定到西面找尋天空之盾。(MS)



WHAT'S IN? Musicnet

出版社：SONY MAGAZINES
售價：390日圓（連稅）

筆者雖然只是著名音樂雜誌《WHAT'S IN?》的後期擁躉，但每期總是被它的精采內容和獨家專訪所吸引，這絕對和其公司背景有關，尤其是去年竟然有3期由L'Arc~en~Ciel做封面，以月刊來說實在很誇張。說回這本新書，頭炮封面與Pin-up找來了當紅炸子雞鈴木亞美，再加上具收藏價值的8大Artists Special Pin-up Book，足已有購買它的理由，至於內容方面或多或少都會和互聯網拉上關係，否則就絕不貼題了。不過，其他內容部份則和市面流行的《CD DATA》及《CD HITS》很相似，抄襲成份略重，希望下期可以有多一點原創要素。(福田)



劍心華傳

出版社：集英社
售價：952日圓

一直大受好評的週刊少年JUMP的漫畫《浪客劍心》，其故事完結了好一陣子，集英社特別為了紀念這套好評漫畫，推出這本名為《劍心華傳》的書籍，書中除了收錄了和月伸宏的原畫及在JUMP刊登過的彩稿外，更有細說整套漫畫的故事內容和招式簡介，另外還有6頁的《浪客劍心》番外篇漫畫，絕對是FANS必買之本。(MS)



F.COMPO Vol.10

作者：北条司
出版社：集英社
售價：505日圓
國際書號：ISBN4-08-878274-7
日本雜誌編號：56411-74

真是一浪接一浪，繼上次雅彥因女裝弄到十分惹笑後，今次再有新事件出現，第一件在大學的學園祭中，他被故事弄至女兒身出場，用以招來新戲劇學會會員的方法，但除此之外竟然部長和江島利用今次事件想令會中擁有資金增加，到最後他們又有否成功呢？另一件是經過上次學園祭事件後，一位名叫仁科的同校學生竟然喜歡上變了身的雅彥「雅美」，最好笑的是他竟然繼而對雅彥、與他有來往的人和戲劇學會進行攻擊，那最後能否解決事件呢？(山寺良牙)



心跳回憶2 Characters Collection

出版社：KONAMI／NTT出版
售價：1000日圓
國際書號：ISBN4-7571-8065-9

大受歡迎的戀愛模擬遊戲《心跳回憶2》就在攻略本未正式推出之時，便先行發售一本名為「Characters Collection」的刊物，本書內容基本上可說是畫集一本，不過她又比起「1999年秋天東京遊戲展」，在KONAMI會場所發售的一本更詳細，除了有主要10位女孩的較詳細資料外，亦會有她們在不同的服飾，有和服、泳裝、與及四季不同的服飾等，另外後面亦會有遊戲監製「Metal Yuki」(其實不只監製這般簡單)的專訪，對於《心跳回憶2》的迷家來說，除了攻略本以外，這本書集亦不容錯過。(山寺良牙)



註：「本」字是日語，譯作中文的意思解作「書」。

TEXT by GP物料調查員

紫色惡魔「重高達MK-II」

在動畫「Z高達」中被稱為惡魔的「重高達MK-II」，在十二月將會推出1：220的可變型手辦，全身裝有米加粒子炮炮口是其特徵，在動畫中她的駕駛員是強化人露莎美，她是主角「星星加美尤」一生兩個最重要的女人其中一個，當Z高達戰事完結後就被之後的阿古捷斯所回收，駕駛者亦變成新一代強化人波雷。今次手辦的完成品型態十足，看她身上的炮口亦令人感到她強勁破壞力，而且她另一種武器線控手亦被完全重現，相信各高達手辦發燒友必定不會錯過這隻「紫色惡魔」。

MRX-010 PSYCOGUNDAM MK-II
比例1：220
12月發售
定價26,800日圓
造形村製作

◆紫色惡魔登場！！


◆線控手忠實再現。

THE KING OF FIGHTER'98女角手辦

在明年一月エポック社將會推出三款拳皇'98的女角手辦模型，三位女角分別是麻宮雅典娜、BULE MARY和SHERMIE，在三位女角中相信最受注目的必定是SHERMIE，因為在遊戲中是不是看到她的眼睛，究竟被立體化後能否看到她的眼睛呢？

K.O.F.'98女角手辦模型
比例1：7
暫定2000年1月
定價12,800日圓
エポック社製作


◆不知能否看到SHERMIE的眼睛呢？
◆BLUE MARY的身材依然「強勁」。

金光閃閃、多美麗，金光閃閃、叫人迷……

以上哥曲收錄自黃金戰士，不過現在介紹的並不是他，而是即將推出的MG版鍍金GP02A，記得上次的GP02A完成後已十分有氣勢，今次再將身上的部件全部鍍上金色，頓時增添了一份豪華感，除了GP02A會推出鍍金版，另一款MG版的MS-06F/J渣古II亦會推出鍍金版，綠色和銀色的鍍金版，究竟買那一款好呢？還是兩款全部都買下？


◆兩隻買邊隻好？

1：1原大NAKORURU FIGURE公仔

格鬥遊戲《侍魂》相信很多人也認識，遊戲中的女角色NAKORURU亦一定很多人認識，而現在介紹的就是她的1：1 NAKORURU FIGURE公仔，筆者沒寫錯、大家也沒看錯，這FIGURE的高度足有150CM，而且身上還有14處活動關節，可以讓她擺出各種動作，除了FIGURE本身外亦分別會發售兩件附加品，一件是NAKORURU專用的寶刀チチウシ，體積也是1：1，另一件則是FIGURE用台座，亦是1：1比例，雖然説受歡迎，但只要看到價錢的話，怎樣受歡迎也真的需要想一想。

身高150CM NAKORURU FIGURE 附衣服(寶刀チチウシ個別發售)
比例1：1
定價500,000日圓
1：1寶刀チチウシ
定價20,000日7
FIGURE專用台座
定價20,000日圓
あるなーじゅ製作


◆150CM成個人咁高。


◆可以當做屋企裝飾。

露嘉的日常生活

BY R. RYAN







露嘉的新年願望?!(偽)

今次是連載兩個啊！大家快來看呀~

是嗎..又是你呀..

新的一年將到！不知道大家會怎樣過呢？

而我哩....就決定了在家和我的遊戲機們一起度過~

今年亦是2000年，相信大家都有你的新年願望吧！

而我的新年願望哩...

首先就是要有很多很多的錢啦，其次就是再沒有了考試及測驗啦，之後就是我每一天上學也可以玩遊戲機啦...又可以隨自己的心情而決定上不上學啦...

OH~若果真的能實現的話，就太..太好了

蠢材

你這些也叫做新年願望嗎？是妄想才對吧!!

對不起..那我露嘉在此祝大家新年快樂..

無責任讀者擂台

主持人：赤目黑龍

《超級機械人大戰》正！正！正！

有遊戲機的地方有機械人大戰，有機械人大戰的地方就有我貴家澪！地之魔裝機神駕駛員——貴家澪與各位久別後再度參上！

大家好，之所以咁耐無露面是因為本小姐一時興起，將《機戰》系列頭到尾又玩了一次，先玩完SFC的《魔裝機神》第一章，然後玩PS的Complate Box的《第二次》、《第三次》和《EX》，再玩SS的《F》和《完結篇》，接着回頭完成SFC《魔裝機神》的第二章。當本小姐剛完成這個偉大的回顧之後，正好趕上玩N64新出的《超級機械人大戰64》。在完美主義的驅使下，當然不能放過GB的《機戰LINK BATTLER》在這邊努力的同時，在PS上又出現，《真魔裝機神》好在本小姐分身有術，兩邊同時進行也無問題。

先談論一下《機戰64》。本小姐倒是十分佩服貴刊負責《機戰64》攻略的赤目黑龍様，在遊戲推出兩日之間就已經做出那樣詳盡的攻略和全流程表，實在令本小姐驚嘆(By the way，請問你們在發售日之前多久就拿到這隻遊戲了！)

再次進入不用讀碟的年代，那種快感實在難以形容，SAVE和LOAD也無須久等，對經常要reset的機戰來講簡直是一大福音，或許聽慣了DD和PS那些戰鬥對白，一時也覺得戰鬥時清淡了一點，不過華麗的戰鬥畫面足以彌補這一不足再講，不用每次也被迫聽那些重覆了數百次的戰鬥對白，既減少戰鬥用時間，也不會有"聽到厭"的情況發生，條數計落有賺，整個遊戲共有124個不同局數，分支又夠多，可以吸引玩家玩多幾次，夠晒耐玩。系統與以往的機戰作品相若，但增加了幾個好的設定，第一，敵人的LEVEL是會因應玩者最強的15個人物的LEVEL來定敵方的平均LEVEL，即令到每場戰鬥中，敵我雙方的實加差距降至最接近水平，使無論接觸這隻GAME的人還是資深的。機戰FANS都感到遊戲的難度適。第二，機體改造的上限變成15段，比《完結編》的多，對機體的強化絕對是一件好事。(不過又要加倍「努力」《20點精神力》斂財《更加要用「幸運」45點精神力》才行，第三、新增的「合體攻擊」實在太有趣又有用，本小姐經常使用「DOUBLE奧拿斬」以及「PARTNER支援效果」，集眾多優點於一身，何樂而不為呢？不過可惜仍未夠過癮，本小姐真是希望幾架高達一齊用激光槍射同一個敵人，又或者用高達、沙煞比、卡碧尼等一齊用浮游炮攻擊，咁先夠正！第四、增加了不少新機神。「機戰」原意就是將不同的機械人集合一起來遊戲的，有新的機種加入，同樣表著增加了遊戲的樂趣(人多好辦事嘛！)不過，這隻GAME也有令人懊惱之處(就如黑龍様般)，「要這個人又會失去那部機，實在是難於取捨。」

總而言之，這絕對是一只上佳的機戰作品一無N64的機戰FANS為了這只GAME而買機都值得，有N64的玩家就更不應錯過這只佳作啦。

跟住講下只《真魔裝機神》。雖然是掛「魔裝機神」的名但實則是與以前的故事無關係的。不過，有乜理由呢只咁嘅野都有資格叫《真魔裝機神》！簡直有辱「魔神機神」的威名。(「激怒」60點精神力)

做得好的地方唔是無，最少在對話交待情節時做有個人様同背景，仲有時有D CG睇下，又直頭唔使錢，無得改造機體和武器，無強化部件裝備，只要駕駛員LV UP就乜都加對於一部份唔識點賺多D錢。又煩改造只是懂得打仗的戰爭狂人來訪，都可以算是一件好事，諗深一層都唔是咁好，因為咁即是話唔可以用升級以外的方法提升機體能力。仲有一個很值得稱賞的地方，就是CPU的AI終於提升了很多以前咁多代機戰，敵人除了特條件外，是唔會使用精神指令輔助作戰的，精神力的存在有等於無。但是現在《真魔裝機神》敵人受了傷會用精神指令回復，甚至會用「偽中」「熱血」等精神指令來輔助攻擊我軍，真是聰明了許多，也改變了一直以來精神指令的使用是我軍單方面專利這一不平等優勢，增加了遊戲的樂趣，不過同時也使難度增大，因為如果在我方回合內只將敵人的HP鬥掉大部份而未有其擊落分分鐘敵方會用精神指令將HP補滿，在下個回合再就可能麻煩到極。如果故事雖然老土D，但都仲咁做過得去。

講到呢只GAME的缺點就真是有排數。D駕駛員個個都是唔識調頭的傻瓜，明明向後走，但死都要將快面擰番向前，以前就似直升機般可以全方位飛行，現在就變成了噴射機，剩是識得向前飛；武器的攻擊範圍也由全方位變成正面180°以內，(浮游炮除外)天啊！唔通D駕駛員個個都唔識持轉身開槍嘅？地圖改為由六邊形構成，但又唔似SFC只《列傳》咁容易轉身，較難走位，好在戰鬥時可以略過戰鬥畫面，不然要先等十幾秒讀碟時間，真係D SFC只《魔裝機神》都不如的爛得極度緊要的戰鬥畫面過你睇，唉！熄機算了。(脫力，氣力下降10點)

如果你是「魔裝機神」的FANS，為了保持你心目中的魔裝機神的良好形象，本小姐都是勸你唔好玩呢只真得咁緊要的《真魔機神》了，如果你唔是「魔裝機神」的FANS，本小姐更強烈請求你不要玩呢只GAME，因為本小姐不想你玩了呢只GAME而對「魔裝機神」留下一個不好的形象。如果你是都要玩，就希望你當佢是新GAME來玩，咁你應該會覺得好玩D同會玩得開心D嘅。

啊！DC只SUNRISE英雄譚又出咗啦，唔講咁多了，下次有機會本小姐再與大家講下有關「機戰」的野啦！

祝所有遊戲誌的工作人員及讀者

聖誕快樂！新年快樂！

(未知此文刊登之時，以上祝福會否已經"過期"了呢？)

貴家澪

來稿一經刊登，即可獲得200元作為獎勵，大家要湧躍來信啊！

貴家澪：

噢！真是高興，又有一位喜愛《機戰》的讀者來信！說實的一句，黑龍本身真是一個超級機械人迷，真是甚麼機械人也喜歡的，所以就如貴家澪一樣，差不多所有的《機戰》遊戲也玩過，而唯一的遺憾便是不能擁有FC版的《第2次超級機械人大戰》。

講開由黑龍負責的《超級機械人大戰 64》攻略(雖然只是做了一期便交了給一輝負責)，其實黑龍和很多人也一樣，是在遊戲推出的那天在街上的商店買回來的，所以在做攻略之時絕對沒有甚麼優勢，只是對《機戰》的熱誠才會做得這麼快，在這裏要多謝貴家澪的讚賞。

說到《機戰 64》的好處，實在是說不完，首先，是遊戲本身所作出的改動，理論上遊戲除了是戰棋型式之外，差不多來了一個「翻天覆地」的改革，由最基本的人物開始，在《機戰 64》中的人物大多數也改變了，變得更像原著之中的造型；機械人方面，實在是令人非常興奮，因為盡量做到了體積大小的比例，而且在戰鬥之時不再是「左打右」的情形，相反，選用了不同的角度，令本來仍是2D的戰鬥變得更有主體感；至於那些合體攻擊實在是非常「勁」！二機合擊、三機合擊，到最大的五機合擊，真是一個非常大膽和創新的嘗試，而黑龍覺得這種戰鬥系統應一直的保留下去，否則便是一個重大的損失！

至於《機戰 64》在港的失敗原因，全是因為「N64」之故，事關N64在本港的市場佔有率實在非常之細，而且盒帶的價錢又真是貴了一點，再加上很難使用「金手指」，所以不少人也會望而卻步，雖然利用盒帶式推出可以免卻了LOAD碟的時間，然而又令人物沒有了配音，這不知是不是甚麼「世事那有完美」的理論呢？

話時話，那隻《真魔裝機神》黑龍真是買唔落手，事關一直以來魔裝機神給黑龍的印像也是非常之有型和蕭洒的，然而，因為造型方面是取自TV版，所以令「魔裝機神」變得這樣「笨頭笨腦」，而且遊戲系統又不是太出色，就如貴家澪所說，一樣，他的質素連超任的《REAL ROBOT戰線》也不如呢！

嘩！很久也沒有這樣寫得暢快了，希望貴家澪會繼續來信吧！(下次記得寫吓對於《SUBRISE英雄譚》嘅感想啊！不過黑龍就唔多欣賞隻GAME，仲有，不妨寫吓對《機戰 α》嘅期望)

祝 快啲打完《機戰 64》！

赤目黑龍





投稿表格

姓名：________________

性別：________________

身份證號碼：________________(　)

地址：________________

____

電話：________________

(可使用影印本)



投稿須知

1. 所有來稿不能少於1000字；
2. 來稿時請連填妥表格，與稿件一同寄來；
3. 稿件請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明『無責任新GAME擂台主持人收』



露嘉留言板

為了迎接這個Y2K，小女子在聖誕節中與朋友到尖沙咀逛街，可是卻發覺今年的燈飾比往年差……莫非真的是經濟不好境，就這麼差……不過小女子相信來年一定會更好的，就像GPM一樣。呀！在這兒先祝大家如願以償，GPM銷量NO.1！！

「遊戲迷的夢」

山寺良牙兄：

你好！

多次寫信給的目的主要是希望你能助我圓一個夢。我是原智志迷來者以《夢幻》系到到《惡魔召喚師》我都是非常喜歡的，并著力收藏其作品，這次在《GPM》上看到有甚經手的在PS上發售的《GROW LANSER》後我亦決定把這部作品收集可是我跑遍整個上海也找不到，而一直在香港的朋友也移民去了澳洲故今次可慘死了，本打算就此放棄，可是作為FANS又怎能輕易放棄？故又一次進行"大掃蕩"把上海成市都尋了一遍仍不見其踪影，後聽說在廣州有，我又立刻風風火火的趕去可結果…唉！



小弟現已無計可施，沉落於痛苦中，故拜托山寺良牙兄能今我這FANS的一片摯成，望高抬貴手替小弟寄原版PS《GROW LANSER》《惡魔召喚師－－靈魂黑客》各一套來，款式由小弟承擔，希望早些收到你的禮物啊！

另外請問在《GROW LANSER》中米莉安是否能加入？請詳細告知加入方法？因好何加入？是否有特殊隱藏劇情或人物。我已發現了一個讓主角修得攻擊的方法。

祝GP全體工作順利 良牙兄善心大發！

GPD FOX上

Dear GPD FOX

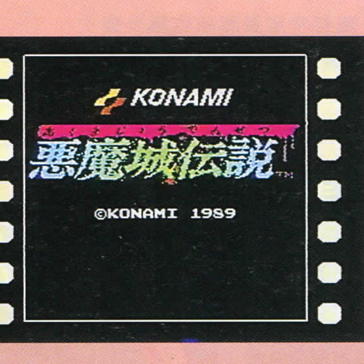
首先說句對不起，鑑於本人是沒有這種服務的關係，所以不能幫閣下購入這個遊戲，如可以的話閣下不妨與相熟的店舖預訂，又或者利用國際互聯網進入日本的「通販」網站進行訂購；另外鑑於《GROW LANSER》的攻略部份並不是由本人所撰文的關係，有關遊戲的攻略或問題請再來函致「酒井明」或「福田神社」，多謝閣下就來信！

From Ryouga

小通告

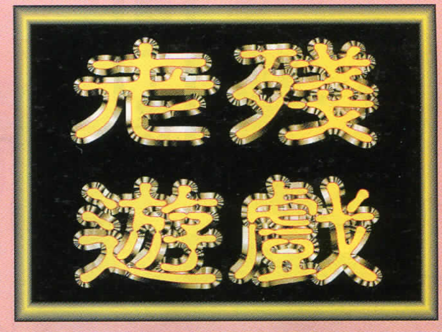
大家想與我們的編輯交朋友嗎？想的話就事不延遲，快些寄信來《編輯接待處》啦！他(她)們很樂意成為你們的筆友，這是個機會不是時常有的，只要將信寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，並註明《編輯接待處》就可。記得來信者的字數請不要多於800字，而且更需要用原子筆填寫。

惡魔城傳說





製造商：KONAMI
發售日：1989年12月22日
價格：6500日圓
容量：ROM
FC/ ACT



《惡魔城》這個名字相信大家都不會陌生，以這名推出的遊戲可謂多不勝數，也可算是各機種也有曾推出過這系列的遊戲，相信大家最熟識的應該是PS或SS推出的《惡魔城X月下之夜想曲》吧！當中的主角打破了一向的傳統，以吸血鬼之子的身份來當遊戲主角，從而令到《惡魔城》的吸引力更大，不過大家可曾知道，Alucard早已與大家見過面，那就是1989年推出的《惡魔城傳說》。



永遠的遊戲背景

《惡魔城》的遊戲背景都是一樣，在百年一次復活的吸血鬼Dracula，再一次向人類伸出魔掌，自古以來一直與Dracula戰鬥的Belmond家族，其後裔Ralph · Belmond站起來肩負起消滅Dracula的責任，向他的城堡——惡魔城去。



換人系統

由於今集的《惡魔城》加插了三位同伴，從而使遊戲系統有些微改變，原本只能使用主角的玩者，可透過這系統隨時更換角色，只要玩者將其餘三位同伴救出，就能利用SELECT掣來更換角色，每位角色均有不同的能力，玩者必須好好運用，可是HP BAR是供用的關係，這點要特別注意。



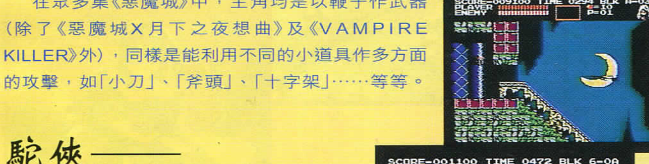
分支路

遊戲最大的特色，除了有前文提及過的換人系統外，還可以供玩者自由選擇前進的道路，每當玩者完成一個版面時，均能根據《惡魔城》的地圖選擇由那一條路到惡魔城，當然每條路均會有不同的怪物出現，有時更會因為所行的路而不能遇上同伴，在當時已有這個構思，已是很不錯了。



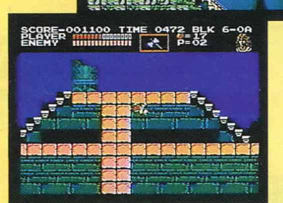
使用鞭子的主角——Ralph

在眾多集《惡魔城》中，主角均是以鞭子作武器（除了《惡魔城X月下之夜想曲》及《VAMPIRE KILLER》外），同樣是能利用不同的小道具作多方面的攻擊，如「小刀」、「斧頭」、「十字架」……等等。



馳俠——GRANT DANUSTY

第二位同伴，他因受到惡魔操制而協助Dracula守城，後來因受到Ralph的救助而加入成為同伴，並擁有爬牆的特殊技能。

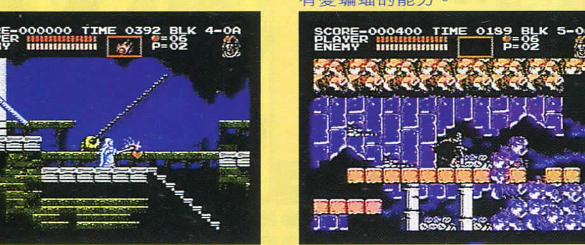


退魔法師——SYPHA VELNUMDES

同樣是Vampire Hunter的她卻被封印在一個村子裏，當Ralph成功將她救出時，亦會成為同伴，她的攻擊力非常強，並能使用魔法。

吸血鬼之子——Alucard

以吸血鬼之子的身份，在惡魔城附近等待Ralph來臨，並打算向他作出試驗，從而看清Ralph的實力能否打倒Dracula，當Alucard被打敗時也會加入成為同伴。另外、Alucard更擁有變蝙蝠的能力。



永遠的僕人——死神

在每一集《惡魔城》中，除了必定會有的Dracula外，死神亦定會協助Dracula守城，牠一直以來均被設定為Dracula的忠心僕人，其手持的廉刀，可謂強而有力，絕對是《惡魔城》中不可缺少的人物之一。



黑暗的支配者——Dracula

永遠的敵人Dracula一定是把守惡魔城的最後一關，身為城主的他其攻擊力以及防衛力絕不遜色，而且更有變身的技能。




館主：里繪

新的一年和新的世紀來臨了，各位有什麼願望呢？小女子里繪身為畫廊館主，當然希望各位讀者所繪畫的畫越來越有進步，還有希望畫廊越收越多畫！(←各位知道怎樣做啦！)在此，小妹祝各位聖誕快樂和新年進步！

特級佳作

MOSQUITO

很可愛的《聖劍傳說》女主角，由於人物是Q版的關係，因此使用簡單和有趣的線條來繪畫背景，更能突出畫的主題。而上色技巧非常好，令畫面中所有東西也充滿質感，特別是地上的武器，雖然在畫面中只佔一個很小的位置，但也能塗出刀片鋒利的效果，值得一讚。

優異作品

未熟者



咦！？是《NG騎士》的米露，還有……是勒姆尼斯嗎？(←他沒有樣子，看不到啊~~)米露只拿着那麼少食物，夠不夠她吃呢？(笑)還是說回正題了，在構圖方面很有特色，令畫面十分豐富。而畫面大部份也使用了暖色系，給人十分舒服的感覺，有點像秋天的氣氛。





宮沢花野

美術字畫得很有心機哩！不過構圖比較空白呀！

謎之女

休息中的ARIES，她的右手手指好像有點不妥……可是頭髮和衣服的上色方法就不錯。





CHEUNG WAN TUNG

畫面的色彩很奪目，令壽美麗十分「搶鏡」；可是……她為什麼兩隻手也只有三隻手指的……

優異作品

LEONA

這個是由I．C星所創作的LUCIFER，在她手上抱着的八神好像很辛苦呢……(^-^;;)LEONA筆下的LUCIFER擁有另一種成熟氣息。在人物比例方面，除了手外尚算正確；可是還是在背景方面下多點功夫吧！



ALICE—雷光

人物的比例有點問題，另外要注意畫面的整潔啊！



楓仔

小妹最喜歡就是琉璃眼睛的處理手法，但在頭髮處理方面就有待改進；另外她的手也好像過長了。

投稿須知

1. 每份畫稿的大細不得超過29.7cm×21cm (A4 SIZE)；
2. 請於畫稿背面或隨畫稿附上閣下之個人資料：姓名、年齡、性別、地址及電話；
3. 如果要回郵稿件的話，請隨畫稿附上回郵公文袋；
4. 凡每期被選為「特級佳作」及「優秀作品」的畫稿，將會得到稿費以作鼓勵，而稿費是會於刊登後約在2至3月後寄出；
5. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌GP GALLERY收」；
6. 鉛筆及原子筆畫恕不接受投稿。

推銷員手記

嘆！下期有禮物送！
記住留意啊！

我們都是這樣長大的（七）

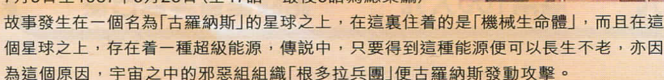
天威勇士（上）





在上期書之中，曾答應為大家介紹一下一套名作——《天威勇士》，而在以下的數期，黑龍也會為大家詳盡的分析一下此作的成功之處。

當然，最首先是要為大家講述一下《天威勇士》的故事內容。《天威勇士》（原名：マシンロボ クロノスの大逆襲），是1986年的動畫作品，在日本的播映時間是1986年7月3日至1987年5月28日（全47話，最後3話為總集編）。



故事發生在一個名為「古羅納斯」的星球之上，在這裏住着的是「機械生命體」，而且在這個星球之上，存在着一種超級能源，傳說中，只要得到這種能源便可以長生不老，亦因為這個原因，宇宙之中的邪惡組織「根多拉兵團」便古羅納斯發動攻擊。

在「古羅納斯」之上，只有一人知道這事情的發生，他便是道士「基拉」，他為了要對抗這股宇宙的邪惡勢力，於是便將自己的「天空宙心拳」教導兒子「阿龍」和兩名弟子「阿積」和「阿洛」，可是，「基拉」取後也死去了，剩下「阿龍」、「阿積」和「阿洛」，以及阿龍的妹妹「莉娜」和她的隨從「占美」，一同為了找尋有「狼頭標記」的地方而四處流浪。

然而，「根多拉兵團」是非常龐大的組織，其首領「加力斯」更是可怕至極的惡魔，單憑阿龍等人的力量當然不能將他們剷除，而「基拉」亦為阿龍預備了兩部機械人，他們分別是「劍龍」和「功夫漢」（港譯：無敵鐵甲人），只要阿龍手持着「基拉」交給他的神劍「劍狼」，他便可以呼喚「劍龍」出作戰。

以上只是《天威勇士》的開場而已，在之中更有不少的精采場面，不過由於版位有限，今期就說到這裏，下期繼續。

如果大家對黑龍所寫的東西有甚麼意見的話，大可以寫信來研究研究，只要寫信寄來「灣仔駱克道33號中央廣場 福利商業中心7字樓」，信封面註明「推銷員赤目黑龍收」便可。

BY：赤目黑龍

MS戰鬥記

《吸血鬼傳說 一》

說了六回「天使」後都應該改變一下題材，不知大家喜不喜歡《惡魔城》系列的遊戲呢？《惡魔城》可謂從紅白機年代開始興起，直到現在仍然健在，一直以來遊戲的故事舞台一直環繞着「Dracula伯爵」，究竟在《惡魔城》遊戲系列裏，它的系譜是怎麼樣的呢？

其實在《惡魔城》系列中，真正叫做設立遊戲的年代系譜的，相信是由PlayStation的《惡魔城Dracula X月下之夜曲》時開始設立，一直以來遊戲均被設定為百年復活一次的Dracula伯爵，與Belmond家一族戰鬥，可是隨着新一輯系列推出，故事背景開始變得混亂和複雜化，因此便開始設立整個系列的年代系譜。

◆Belmond的祖先是女性

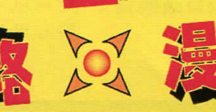
時代最早期的就是GB版《惡魔城Dracula漆黑之前奏曲》，遊戲中的Vampire Hunter是一名叫Sonia Belmond的17歲少女，她大約在1400年時與Dracula戰鬥，她可是最初與Dracula對抗的人。當時Dracula與人類Risa所誕下的兒子Alucard亦在城中，他為了找尋打倒其父的人類而在城中等待，也曾一度與Sonia產生戰鬥，最後當Sonia成功將Dracula打倒後還誕下一名男孩，並以Belmond為名（註：至於其父好像就是Alucard…）。

◆當時的Alucard

參考資料

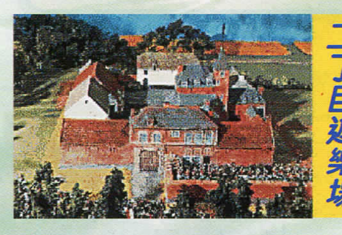
遊戲《惡魔城Dracula漆黑之前奏曲》/ 電擊Nintendo 64 99年2月號/ 遊戲《惡魔城Dracula X月下之夜曲》/ 其他……

（註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：GM_MS@hotmail.com）　TEXT BY MS





黃金書屋



二丁目遊樂場

早陣子因為忙於應付gameplayers.com.hk的工作，連續兩期都脫了這四分一版的稿件，實在麻煩了要GPM那邊的同事臨時頂上，在此首先要說句多謝。

大半個月前自己接受了便利的訪問，當時那邊的記者問起自己由畢業後到投身網頁出版的經過，說起來自己亦感到很有趣，不過當時版位有限，能說的並不多，因此在下打算花點時間在這裡和大家分享一下（覺得無聊的話請不要看下去）。

在下其實在中四時開始已經有當兼職，而最為印象深刻的，要算是畢業後的首份工作、在一間日本書店當店員的一段時間。

這間日本書店位於太古城吉之島之內，當時這裡開業了還不算太久，剛好正在請人，對於當時已沉迷日本文化的在下來說，這樣的工作經驗可算是相當難得的，於是便當起了店員。

在日本書店工作的一段日子裡，由於工作的關係，看過了很多各式各樣的書，當中有些是過往自己很想看但一直買不起的，亦有些是自己從來不知道有的雜誌、漫畫，而且亦學會了掌握這些雜誌的出版周期，以及知道了每間出版社的編輯取向，這對於日後在下投身遊戲雜誌這行業實在有極大的幫助。

除此之外，這些日本書店每年都會舉行兩次大規模盤點，時間大約是暑假及新年左右，每次均會找來二、三十人，以兩個人為一組，在開店前將全店存書每本的售價記下來，結果每年也因為在盤點時有所發現，事後馬上將盤點所得的工資用回來買書……

（PS. 歡迎各位為本欄提供意見或分享心得，來信可E-mail至：jjwong@gameplayers.com.hk）

TEXT：J.J

老福吹水站



L'Arc~en~Ciel與GLAY以外的選擇（1）

自從前一期講過「PIERROT與Deg」這個話題後，最近收到讀者幾封關於他們自己對各樂隊的看法。老實講遊戲誌的讀者不乏鍾情於Visual系之人，所以當提起這個話題大家便不約而同地發表觀點，這可能是和筆者經常在這裏講Laruku有關，無論如何也好真是很感激各位的意見，希望大家能多多支持呢。

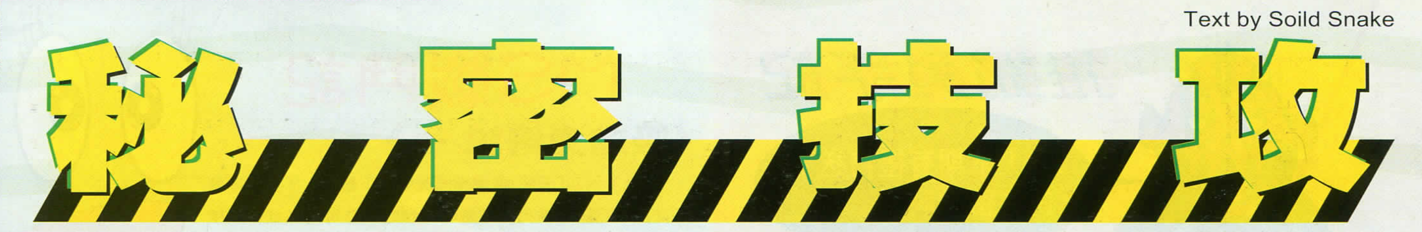
既然知道我們有喜歡日本流行音樂的讀者，就讓我繼續談論這個項目吧，今期開始想講的是自己很喜歡或頗欣賞樂隊。Laruku與GLAY不用多講樂迷一定會很熟悉，加上兩者現在都有港版推出故此曝光率大增，亦因如此不消筆者多說它們的成就了。PIERROT與Deg亦有不少支持者，前者在Indie時期已實力盡現，後者則形象突出兼且歌曲容令人留下印象，兩者之差別只在於聽眾的取向，實力可算旗鼓相當，有點像現在的Laruku和GLAY。

那麼還有甚麼其他樂隊/組合是值得推介的？筆者首先想講是擁有超班實力的SPITZ，適逢它的強橫精選碟《RECYCLE》推出，是時候讓大家開始去接觸它。毫無疑問，SPITZ是近年來日本樂壇的異數，既沒有唱片公司的爆炸式宣傳，隊員也不是絕頂俊男，但像《定能飛上天空》、《ROBINSON》和《CHERRY》等也能賣上過百萬隻，到底理由何在？全因樂隊靈魂人物草野正宗的巔峰唱功與優美旋律所致。SPITZ與現時泛濫着的視像系極為不同，也沒有Mr.Children那種英式樂隊的感覺，筆者會用「不溫不火，洽到好處」來描述它，總之只要你聽過這張碟就會明白我的意思。我感到最遺憾的地方，便是SPITZ始終也無法紅透半邊天（雖然95年至97年時很紅）。

如果大家對上文有任何意見，歡迎電郵至hystericb@hotmail.com和筆者交流心得。

TEXT：福田

Text by Soild Snake



歡迎各隊員及情報分局提供秘技情報上總部，若被認定該等情報有價值的話，總部會分發情報費給提供情報者，情報費以評價等級來評定，分別是——





彈艙1：秘技更正

遊戲：電腦戰機Virtua-On Oratorio Tangram 機種：Dreamcast

提供者：遊戲誌情報組

上期《Virtua-On》秘技中出現了一些錯漏，特此更正。

1.Ending Movie出現方法（更正）

方法是出現了Arcade（M.S.B.S Ver.5.2）的模式後，全人物無續關完成Dreamcast（M.S.B.S. Ver.5.45）模式，之後任何人物無續關完成遊戲便會出現。

2.Ajim 限制時間

上期提及Ajim的限制時間是2000年4月29日，其實早在2月15日已可以。不過之前使用了4月29日令Ajim出現的朋友可以不用理會，安心地使用這台神奇機體吧！



彈艙2：Konami指令大能再現！

遊戲：實況J League 1999 Perfect Striker 機種：PlayStation

提供者：遊戲誌情報組

在標題畫面時輸入下列的指令後，再按實Select鈕按Start，便會出現各種隱藏模式。要注意的是指令不能複數使用，及效果不能保存。

效果	指令	出現限制
大頭選手	下下上上左右左右×〇	無
國際賽	左左右右上下上下×〇	熱身賽時
海外原創球隊	〇下右R1L1上左×	熱身賽與PK
夢幻隊出現	下下上上左右左右×〇	熱身賽與PK
隱藏的球員樣貌	R2x3 R1x4 L1x3 下上〇×	製作原創選手
新增地名	L1 L2 R1 R2 L1 R1 L2 R2 × 〇	製作原創球會

其實除了指令外，只要符合某些條件也會出現隱藏模式，更可以記錄起來。

效果	條件
國際賽	Level 4以上勝出J1
海外原創球會	Level 4以上勝出杯賽（トーナメント）
夢幻隊	Level 4以上完成所有故事模式
隱藏的球員樣貌A	Level 4以上由J2升上J1
隱藏的球員樣貌B	サクセス模式中製作了3種類主角
海外地名出現	サクセス模式中製作了16名主角
新增國內地名	サクセス模式中製作了3名主角





彈艙3：隱藏人物登場

遊戲：劍客異聞錄 甦醒的蒼紅之刃 侍魂新章 機種：PlayStation

提供者：遊戲誌情報組



攞你命的原因不只其效用，還有這個秘技的麻煩程度！在故事模式中每完成一個人物，便會相應的出現一個隱藏人物。不論難度及續關，即是說要故事模式齊人的話，非要所有人物完成遊戲不可。

完成遊戲的人物	相應的隱藏人物
九葵蒼志狼	九鬼刀馬
霸王丸	命
亂鳳	眠兔
七坐灰人	陀流磨
つむじ風の臥龍	ター・ションマオ
十六薙夜血	無限示
花房迅衛門	お侍
沙耶	朧眾
榊銃士郎	ゴロツキ
服部半藏	伊賀忍軍



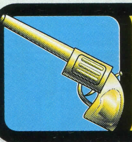


彈艙4：女性版「鄭和下西洋」？

遊戲：大航海時代 IV 機種：PlayStation

提供者：遊戲誌情報組

非常簡單而有趣的秘技，只要利用任何一位主角完成遊戲，然後記錄下來。之後利用那記錄重新開始遊戲時，會多了一個主角可選，是一名中國的女子。叫瑪利亞．李紅明，職業是海盜，目的是打倒倭寇的首領Kurusima。



彈艙5：隱藏歌出現方法！

遊戲：beatmania GB2 機種：Gameboy

提供者：遊戲誌情報組

輸入Password便會出現精彩的隱藏歌曲！

歌名（歌路）	Password
Friends（J Vocal Pop）	MELODIOUS
RYDEEN（Band）	GROOVY
私がオバさんになっても（Idol）	SPLENDID
鹹蛋超人之歌（Anisong）	SUPERCOOL
Trance/GenomScreams（GottaMix）	WONDERFUL



彈艙6：再次跳到甩髀！所有隱藏模式一口氣公開！

遊戲：Dance Dance Revolution 3rdMix 機種：Arcade

提供者：遊戲誌情報組

在《DDR 3rdMix》中，有不少隱藏模式存在，在此把所有出現方法一齊公開！！

隱藏模式

名稱	效果	方法
2ndMIX	玩番DDR 2ndMix	入錢後在標題畫面中按選擇鈕的左左右右
SSR	由Maniac獨立出來的新模式	入錢後在標題畫面中按選擇鈕的左左左右右右左右

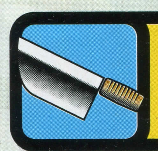
解除法：按選擇鈕的左右左

隱藏玩法

名稱	效果	方法
Double	一人玩兩邊	遊戲開始時按實兩個選擇鈕按Start，選擇Double。
Unison	兩人協力模式	遊戲開始時按實兩個選擇鈕按Start，選擇Unison。
Guest Chara	出現舊人物	選人時踏↓便出現，再踏一下解除。

隱藏 Secret 模式

名稱	效果	方法
Mirror	Secret180度反轉	選曲時踏←→←→←→←→
Left	Secret向左90度轉（double不能用）	選曲時踏←8次
Right	Secret向右90度轉（double不能用）	選曲時踏→8次
Shuffle	Secret隨機出現（doulbe不能用）	選曲時踏↑↓←→↓↑→←
Hidden	Secret途中消失	選曲時踏↑↓↑↓
Sudden	Secret途中出現	選曲時踏↑↓↑↓↑↓↑↓
Stealth	Hidden及Sudden的混合	選曲時踏↑↓↑↓↑↓↑↓↑↓↑↓
Little	簡單的Secret模式	選曲時踏←↓→↓←
Flat	所有箭頭同色	選曲時踏←←→→
Vivid	箭頭色隨節奏轉變	選曲時踏←→←←→→←→



彈艙7：神宮寺迷必讀！

遊戲：偵探神宮寺三郎 消失燈火之間 機種：PlayStation

提供者：遊戲誌情報組

《神宮寺》系列必備的password，今集仍然存在，而且多達49個！其效用就在這裡全公開！

password	情報
YUKI	謎之事件簿特別編
AAAA	password説明
AUST	萊茵觀光指南1
WIEN	萊茵觀光指南2
BRON	波恩觀光指南3
CIRL	切萊觀光指南
ISBG	伊斯布特觀光指南
SYAJ	工作人員的謝辭
SRJJ	個人資料（神宮寺）
YMSK	個人資料（洋子．熊野）
MYSM	個人資料（正隆．祥香）
GFNI	個人資料（豪造．今泉）
YKSM	個人資料（小林．三好）
KAMA	個人資料（和美．真奈美）
KKMS	個人資料（鳥浜．白鳩）
AMTN	個人資料（前田．長）
SMYN	個人資料（水野．韮崎）

password	情報
JWRS	個人資料（鷲沢．嶋）
THSS	個人資料（畑山．副島）
SIDM	個人資料（池田．三浦）
SSMY	個人資料（關．湯沢）
TSSS	個人資料（須田母．佐知子）
SIKM	個人資料（岩谷．松岡）
MITH	個人資料（睦美．林）
TSHS	個人資料（佐木．齋藤）
TMYK	個人資料（三澤．桐島）
MAIS	個人資料（磯崎）
KIOH	個人資料（キサエ）
TKSH	個人資料（櫛張．穗波）
MKJU	個人資料（河合．植村）
YMKS	個人資料（村地．芹澤）
SMTM	個人資料（牧丘．三笠）
RKTI	個人資料（小牧．一之瀨）

password	情報
RYKA	個人資料（河口）
YMSW	個人資料（三宅．渡邊）
HIKI	個人資料（木村）
YANI	個人資料（秋月．井端）
KYCN	個人資料（薫．千夏）
CBFB	個人資料（シャル・フリッツ）
ABTS	個人資料（アルフレッド・テス）
HKRW	個人資料（ハンス・ラインハルト）
STBK	個人資料（シュテファン・ベルトラム）
PEOF	個人資料（パウラ・オズヴァルド）
OHAS	個人資料（オリバー・アンドレア）
MFSR	個人資料（マルタ・ソフィア）
EKEL	個人資料（エヴェリン・エーリッヒ）
LJDH	個人資料（レオ・ドリス）
RBHK	個人資料（ロルフ・ハンナ）
SRDS	個人資料（セバスチャン・ダビッド）

餓狼 GAROU MARK OF THE WOLVES™

全12人戰力分析篇

TEXT BY: 日日野
鳴謝: SNK ASIA LIMITED

製造商: SNK　基板: MVS
推出日期: 經已推出(11月27日)
容量: 706M
AD／FIG／1~2P

在上期中，我們已簡略地介紹過有關《餓狼》系列最新作《餓狼 MARK OF THE WOLVES》中12人的介紹及各人招式操作方法。在今期中，我們將會就各人的戰力作詳細分析。

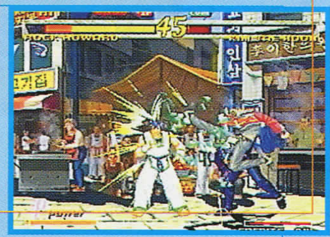
ROCK HOWARD 洛克 候活頓

通常技＆特殊技

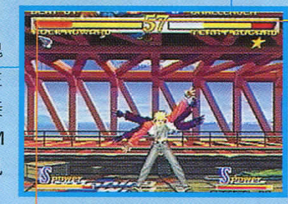
遠距離站立輕拳可牽制空中跳過來的對手，蹲下輕腳距離夠長，可作CANCEL或作接近戰時牽制對手用。中距離方面，可用遠距離站立輕腳牽制對手。另外，近距離一+D為2 HIT中段技，可惜不能CANCEL。上段迴避攻擊為突進技，可於對手出不其意時使出；下段迴避攻擊則為在空振狀態下CANCEL最為有利的特殊技。



必殺技

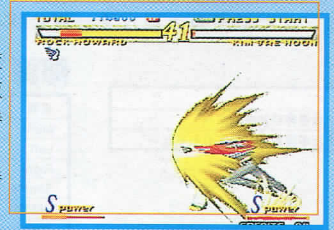


烈風拳主要用作牽制遠處對手，DOUBLE 烈風拳除了可抵消對手飛行道具外，亦可在密著戰中作連技使用。對空以RISING TACKLE為主，CRACK COUNTER是當身系必殺技，輕為上或中段攻擊，重則為下段攻擊。真空投是狙擊對手的瑰寶，玩者可在BREAKING後接RISING STORM或DOUBLE 烈風拳以作狙打。



超必殺技＆潛在能力

RISING STORM可封殺空中對手，但收招速度慢，揮空了便非常危險，超必版1 HIT，而潛在能力版時則有4 HIT之多。SHINNING KNUCKLES的發生時間極早，特別是潛在版中更是密著戰中常用的手段。DEADLY RAVE只能潛在能力狀態下使出，其發生時間為0 FRAME，是攻擊力絕大的潛在能力技。



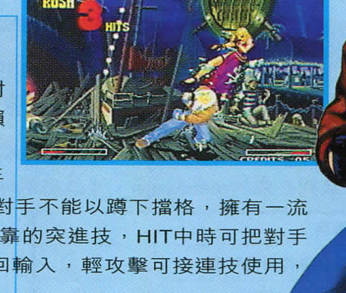
TERRY BOGARD 泰利 波格

通常技＆特殊技

遠距離站立輕拳有頗強的判定，可牽制空中對手。然而，TERRY的下段攻擊較弱，這方面要以蹲下重拳補救。遠距離站立重腳距離的夠長，唯是發生時間較遲，各位要小心留意。其下段迴避攻擊為中段攻擊判定的特殊技，可於對手出不其意時使出；上段迴避攻擊即是RISING UPPER，同時亦保留了出招時上半身無敵的特性。

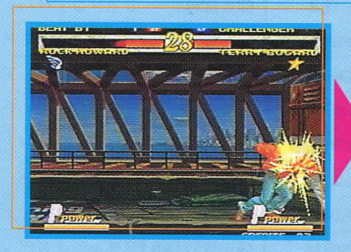
必殺技

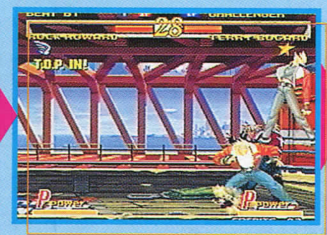
POWER WAVE主要用作牽制遠處對手。在對空方面，今集TERRY則有賴POWER DUNK，其打點是以45度角打上，加上可作BREAKING，是密著戰中常用的手段。CRACK SHOOT的攻擊判定為中段，對手不能以蹲下擋格，擁有一流的奇襲性。BURN KNUCKLES仍是一招可靠的突進技，HIT中時可把對手打DOWN。POWER CHARGE可作連續3回輸入，輕攻擊可接連技使用，留意被對手擋格最好立即停止使用。

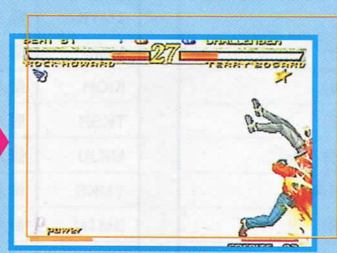


超必殺技＆潛在能力

POWER GEYSER的攻擊判定出現得極快，是接駁連續技的瑰寶，超必時1 HIT，而潛在版的發生時間則更快及有3 HIT的攻擊。BUSTER WOLF為突進體系招式，TERRY以強烈的鬥氣向前方突進，招式的發生時間早，可以蹲下輕腳╳2接駁連技使出，而潛在版的發生時間則更快及其攻擊HIT數也有所增加。







KIM DONG HWAN 金東煥

通常技＆特殊技

遠距離站立輕拳可牽制空中跳過來的對手，蹲下輕拳的發生時間早、攻擊距離長，可用作牽制對手之用。然而，蹲下輕拳卻不能CANCEL任何必殺技，這是要留意的地方。蹲下輕腳距離夠長，可作接近戰時牽制對手用，在密着戰中更可以目押方式接蹲下重拳使用。留意其蹲下重腳是不能作CANCEL的。上段迴避攻擊的發生時間早，於擋格場合則更為有利(可作CANCEL)；而下段迴避攻擊則發生時間較遲。



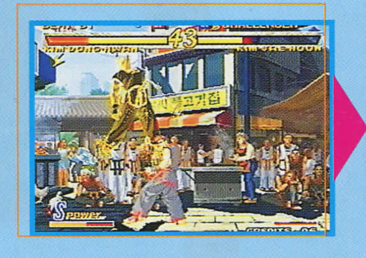


必殺技

他的每一招攻擊是帶有雷屬性的。雷鳴斬是帶有中段判定的突進技，能造成奇襲效果。空砂塵除可作對空技外，更可以用作BREAKING。飛翔腳為空中奇襲技，幾乎可於任何通常跳躍攻擊後CANCEL使出。紫電腳的攻擊判定為下段，除了可把對手打至浮空外，更可以接駁超必殺技雷鳴彈。足拂其實亦可算是奇襲技的一種(？)，主要是在接近戰時以GUARD CANCEL形式使出，若獨立使用，這招的實用價值實在很低。

超必殺技＆潛在能力

SUPER DON JUAN腳是空中使用的突進技，其發生時間為0 FRAME，可說集對空、連續及奇襲效果於一身，潛在版時HIT數會大增。雷鳴彈為雷鳴斬的強化版，潛在版時可持續按掣作4階段儲勁，第1及2階段為中段判定，及至第3階段便可把對手打至GUARD CRASH。俺樣鳳凰腳只能潛在能力狀態下使出，其發生時間同樣為0 FRAME，可接空砂塵BREAKING後使出，又或在紫電腳把對手打至浮空後立即使出狙打。







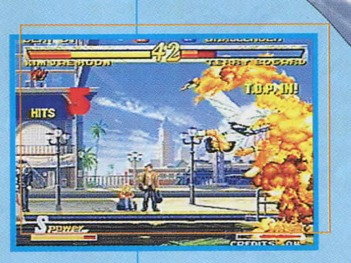
KIM JAE HONN 金在勳

通常技＆特殊技

蹲下輕拳及遠距離站立輕腳的攻擊距離很長，可用作牽制對手之用。蹲下輕腳的連打速度快，可作接近戰時牽制對手用。重攻擊方面，近距離站立重拳及重腳、以至蹲下重腳3招的發生時間也極早，密着戰中可用以牽制對手。另外，由於其跳躍重拳出招快，攻擊判定大，故此是空中戰的主力武器。其上段迴避攻擊的攻擊距離很長，可是發生時間較遲；而下段迴避攻擊則為中段技。

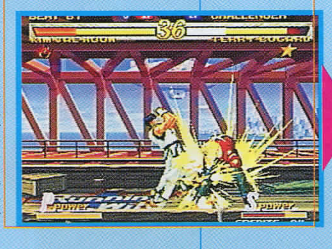
必殺技

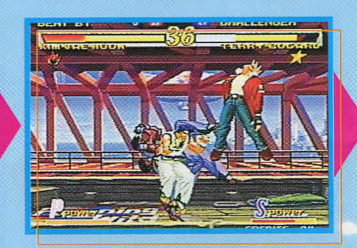
與其兄金東煥不同，他的每一招攻擊是帶有炎屬性的。弱飛燕斬有2 HIT，強則有4 HIT效果。由於弱飛燕斬的起動時間快，出招時又有一瞬的無敵時間，是以最好在密著戰中使用(對空時則使用強飛燕斬)。半月斬是3 HIT的突進技。飛翔腳為空中奇襲技，而且更能在途中追加輸入，衍生出下段或中段的二擇攻擊。流星落為2 HIT突進段，然而第2 HIT的中段攻擊卻很易被人破解。



超必殺技＆潛在能力

鳳凰天翔腳的第1 HIT是中段技，在出招的一瞬又有無敵時間，是可靠的對空技，潛在版時的無敵時間比超必版更長，而根據持續按掣時間不同，HIT中途中是會出現追加技的。鳳凰腳為其發生時間0 FRAME的突進技，故其起動極快，可接蹲下輕腳╳2後使用。







TIZOC 鷹面人





通常技＆特殊技

由於手長腳長關係，因此其牽制技實在強得可怕。遠距離站立輕拳及遠距離站立輕腳的攻擊距離超長，是鷹面人的重要牽制技。遠距離站立重拳的CANCEL性能一流，可作接近戰至中距離時牽制對手用。另外，在至近距離戰時可用近距離站立輕拳牽制對手，只要對手一中招便可立即CANCEL各種指令投。留意鷹面人的上段迴避攻擊及下段迴避攻擊均可在空振狀態下CANCEL。

必殺技

JUSTICE HURRICANE是鷹面人的主力武器，輕的發動時間快，可配合T.O.P.發動則造成更大破壞力。OVER OLYMPUS及POSEIDON WAVE兩者的性質非常近似，故可以一併說明，在強攻擊使出時的BACK STEP動作途中可使用BREAKING然後接駁其它攻擊。ACTIVE TUPIAN的強弱分別在於其跳躍移動距離。HARAKLE THROW的攻擊力不大，但可接弱POSEIDON WAVE狙打（當然亦可以DAIDALOS ATTACK狙打）。ICARUS CRASH為空中專用指令投，其發動時間快，投擲距離廣，玩者可在通常跳躍輕攻擊後CANCEL使用。



超必殺技＆潛在能力

BIG FALL GRIFFON的投擲距離與輕JUSTICE HURRICANE相若，至於潛在版的破壞力則更是驚人。DAIDALOS ATTACK是發生時間較遲的連續打擊技，留意這招是帶有中段判定，故此發動時對手必定要站立擋格。至於潛在版DAIDALOS ATTACK，嘿嘿‥





KEVIN RAIN 奇雲那爾

通常技＆特殊技



基本上，KEVIN的遠距離站立輕拳、蹲下輕拳的攻擊距離已很長，可封殺對手大部份的位置。當然，其遠距離站立重拳、遠距離站立輕腳及蹲下重腳也有很長的攻擊距離，但由於出招時間較慢，故此只適合作中距離戰時牽制對手用。他的下段迴避攻擊由於不可作任何CANCEL，故實用價值幾乎等於零。反之，其上段迴避攻擊若看準時間使出，絕對可作對空技使用。

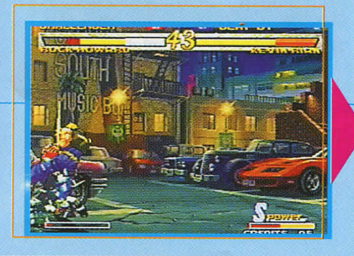
必殺技

弱HELL ROSTER是上段拳系攻擊，強HELL ROSTER則是中段拳系攻擊，另外，玩者亦可持續按掣作3階段儲勁；在第2階段以上是可把對手打DOWN，甚至可接駁潛在版GATLING FREEZER狙擊。HELL ARREST為指令投，雖然攻擊距離廣，但同時發生時間相對較遲，最佳用法是在對手跳躍攻擊時JUST DEFENCE，其後再以GUARD CANCEL使出，到時對手便無所遁形了。HELL TRAP的首段攻擊為下段判定，在對手被打至浮空後是可以作多種狙擊。如在第一段作BREAKING更可接駁HELL SNIPE或GATLING FREEZER。HELL SNIPE在擊中對手後可作狙打，AVOID MINE（↓↙←＋D）是移動技，滾動途中可避開對手攻擊，並進一步拉近相方距離。CREEPER（↓↙←＋B）在使出後追加輸入衍生出中段及下段二擇攻擊，最適合用作牽制對手的動作。



超必殺技＆潛在能力

LUCKY STRIKE為多段突進技，由於發動時間快，可作連技使用。留意這招在出招的一瞬是有無敵時間的，潛在版除了無敵時間較長外，在最後一擊時也會追加一記拳系攻擊。GATLING FREEZER的發動時間快，唯是攻擊距離較短，可接輕攻擊作連技使用。潛在版的發生時間為0 FRAME，HIT數會增為5 HIT，同時對手被擊中後不能行動的時間也會有所增加。







HOKUTO MARU 北斗丸

通常技＆特殊技



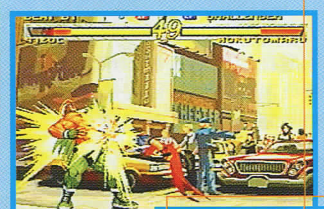
遠距離站立輕拳可牽制空中跳過來的對手，蹲下輕腳距離夠快，可作CANCEL或作接近戰時牽制對手用。中距離時可用遠距離站立輕腳牽制對手。特殊技方面，他的SLIDING攻擊擁有頗長的移動距離，但若被對手擋格了便十分麻煩。另外，留意空轉蹴是二段蹴技，其中第二段攻擊後更可接駁必殺技使用。由於北斗丸懂得二段跳躍，故在空戰上他可謂盡了優勢。其上段迴避攻擊在擊中對手時可作CANCEL，如上段迴避攻擊→BC同按→空振CANCEL唐草斬；而下段迴避攻擊則為2 HIT的中段技。

超必殺技＆潛在能力

超必殺手裡劍發動時間快，可接小技作連技使用，途中可按AB掣強制收招。其潛在版與超必版分別不大，只是名字變了超爆炎苦無，當然其攻擊力也會有所增加。奧義•超必殺龍卷的對空判定極強，是一招非常可靠的對空技，而在潛在版時則變成究極奧義•超爆炎龍卷，除了HIT數增加及畫面更華麗外，便沒有甚麼大分別了。



必殺技

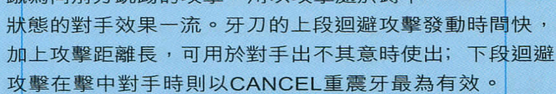


唐草斬可於儲勁中移動，其中又以輕唐草斬較實用。落下斬•虛只在消失的一瞬擁有無敵時間，然而落下斬•實卻帶有中段判定，故實用價值更大。空破彈為中段判定突進技，由於可接駁BREAKING使用，故可說是接駁連續技的專用技倆。手裡劍為遠程飛行道具，可牽制遠處對手。空中手裡劍是手裡劍的空中版。



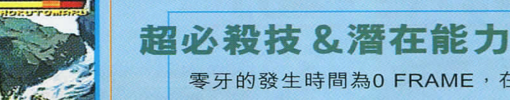
GATO 牙刀

通常技＆特殊技



首先，牙刀的跳躍輕腳對下方擁有很強的攻擊判定。在特殊技方面，碎顎是中段技，其出招速度快，帶有不俗奇襲性。無亂蹴為向前方跳踢的攻擊，用以攻擊處於蹲下狀態的對手效果一流。牙刀的上段迴避攻擊發動時間快，加上攻擊距離長，可用於對手出不其意時使出；下段迴避攻擊在擊中對手時則以CANCEL重震牙最為有效。

超必殺技＆潛在能力



零牙的發生時間為0 FRAME，在攻擊判定出現的一瞬擁有無敵時間，潛在版威力更是大增。龍牙是真上(直昇)的對空超必殺技，其起動時間快，同時這招是擁有一段頗長的無敵時間。同樣潛在版的分別也只在於威力更大。至於天龍烈牙只能潛在能力狀態下使出，是一招可連續輸入3次攻擊的潛在能力技。

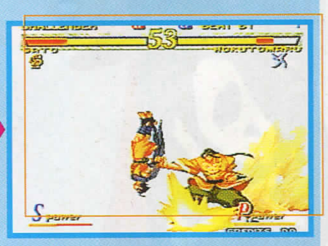
必殺技

震牙是牙刀的主力武器，HIT中對手後可輸入追加攻擊。雷牙為一招對空技，必須好好運用其無敵時間，但更重要是懂得在BREAKING後接駁超必殺技使用。風牙後可分別衍生出孔牙、旋牙、弓牙及滑牙四種追加技，當中孔牙為空對地攻擊，牙刀會在空中向地面擊放一個氣勁、旋牙則為空對空攻擊、弓牙與孔牙同為空對地攻擊，牙刀會直接向地面對手作急降下攻擊，留意此招是帶有中段判定、滑牙則是地對地攻擊，牙刀會直接落回地上向對手攻擊，留意此招是帶有下段判定，玩者可因應對手位置交替使用。而崩山碎壁牙則是少數帶有當身判定的必殺技。

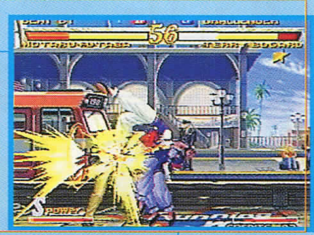




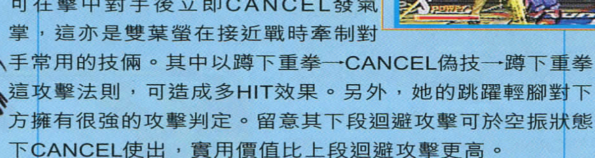




FUTABA HOTABU 雙葉螢



通常技 & 特殊技



遠距離站立輕腳的攻擊判定強，亦可CANCEL必殺技使用，是雙葉螢常用的牽制技。蹲下重拳距離夠長，可在擊中對手後立即CANCEL發氣掌，這亦是雙葉螢在接近戰時牽制對手常用的技倆。其中以蹲下重拳→CANCEL偽技→蹲下重拳這攻擊法則，可造成多HIT效果。另外，她的跳躍輕腳對下方擁有很強的攻擊判定。留意其下段迴避攻擊可於空振狀態下CANCEL使出，實用價值比上段迴避攻擊更高。

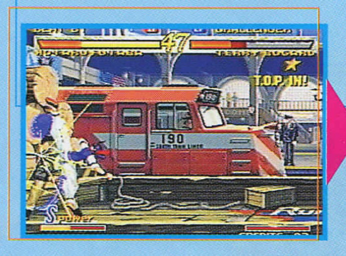
必殺技

發氣掌為遠程飛行道具，可以牽制遠距離對手。連擊蹴為空中必殺技，在空中向斜下方突擊，擁有不俗的奇襲效果，而且在空中HIT中的場合更能對對手作出狙打。轉身翔雖可視為對空技，但須帶些先讀成份。雙掌進為多段HIT技，由於輕的起動時間短，故可接小技後CANCEL使出。斜上腿為一招指令投，最佳用法是在對手跳躍攻擊時JUST DEFENCE，其後再以GUARD CANCEL使出虎尾腳在BREAKING後可接駁必殺技或超必殺技使用。

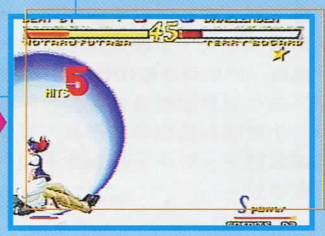


超必殺技 & 潛在能力

雙掌天連華是雙掌進的強化版，其中潛在版擁有較長的無敵時間。天翔亂姬是先向斜上方上躍，然後再把對手捉住壓落地面，無論是超必殺技或潛在能力的發動時間也很快，但實戰用途則不太。

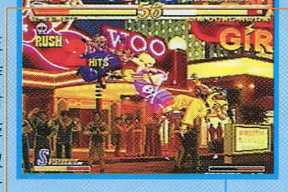






B・JENET巴・積力

通常技 & 特殊技



遠距離站立輕腳除了可用作牽制技外，更可CANCEL必殺技THE HIND用作奇襲或接駁連續技使用。蹲下輕腳的連射速度夠快，可作CANCEL或作接近戰時牽制對手用。蹲下重拳無論HIT中與否也可取得有利戰況，當然可接駁偽技使用。遠距離站立重腳的攻擊位置高，與近距離站立重腳同樣可作對空中技。另外，跳躍攻擊方面，空中重拳有效果、空中輕腳對橫向有超強判定(空對空)、而空中重腳則對下方擁有很強的攻擊判定。其上段迴避攻擊可於擊中對手後CANCEL使出，而下段迴避攻擊則為蹲下不能防禦的中段技，在COUNTER HIT狀態下更可以部分必殺技如THE HIND及AURORA等狙擊。

必殺技



CRAZY IVAN是在轉動身體時以衣服的尾部攻擊對手，重的會向畫面三分一前進，HIT中時可把對手打DOWN，留意輕重的硬直時間也頗長，小心遭對手擋格後反擊。GULF TOMAHAWK帶有中段判定特性，雖然起動較慢，但卻是連係及奇襲的瑰寶。THE HIND在BREAKING後可以ROLLING THUNDER(T.O.P. ATTACK)、HARRIER BEE或AURORA狙打，如對手在畫面邊端附近時更可接駁其他必殺技作狙打。BUFFRASS是JENET姐會放出一個旋風，雖然不能達至版邊，但不失為中距離封位技，輕重的起手式幾乎一樣，交替使用可擾亂對手。HARRIER BEE為空中戰主力武器，JENET會直接向地面對手作急降下攻擊，由於指令簡單，故最佳用法是在對手跳躍攻擊時JUST DEFENCE，其後再以GUARD CANCEL使出。

超必殺技 & 潛在能力



MANY MANY TORPEDOES是為一招橫方向移動突進技，攻擊力強及擁有無敵時間是其最大優點，如對手照單全收則將受到很大損傷，潛在版則威力更強。AURORA可說是CRAZY IVAN的強化版，其發生時間為0 FRAME，在攻擊判定出現時擁有極長的無敵時間，是極可靠的對空技。ENNUI MADAMOAZEL是只能潛在在能力狀態下使出的亂舞技，其起動極快，只須在JUST DEFENCE後順序按A.B.C便可使出，實在非常方便。





FREEMAN 自由人

通常技＆特殊技

蹲下輕拳距離夠長，起動速度快，最適合用作牽制中至近距離的對手。同樣地，蹲下輕腳連射速度快，是大部份連續技的開始。遠距離站立重拳及蹲下重拳可牽制中距離的對手，可說是FREEMAN地面戰的主力武器。空中重拳對下方存有超強判定，而空中輕腳則對橫向有超強判定(空對空)。上段迴避攻擊的攻擊距離夠長，可於HIT中對手後CANCEL使出重V.O.D.，而下段迴避攻擊則為小跳躍的中段技。



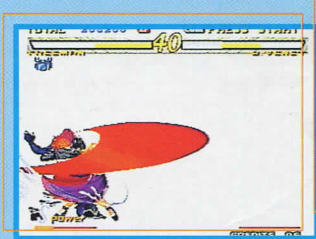
必殺技

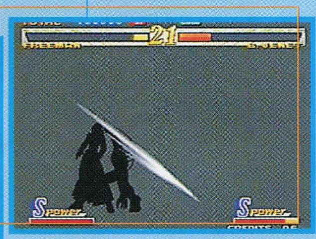
基本上，FREEMAN的攻擊模式可謂非常「陰濕」，NIGHTMARE是把對手切裂的突進技，在遠距離突然使用有不俗的奇襲效果。CROW是向前方跳躍然後施以2回切裂的突進技，可接通常技後CANCEL使出，強弱分別只在於其跳躍移動距離的高低。輕PHOBIA是以單手向對手切裂的突進技，重PHOBIA則是以雙手向對手切裂的突進技，最好當然是以通常技後CANCEL使出重PHOBIA。V.O.D.是一招可連續輸入3次攻擊的必殺技，MORBID ANGEL為一招GUARD不能技，由於這招可接駁BREAKING，故在BREAKING後對手已是處於無防備狀態，這時玩者亦可在強攻擊後施以其他必殺技狙擊。



超必殺技＆潛在能力

FULL BLAST的發生時間早，是接駁連續技的瑰寶，無論是超必版或潛在版也可持續按掣儲勁。至於REEPING DEATH則可算是移動投，在發動後FREEMAN會以無防備狀態步向對手，但只要一接近對手，對方便會受到很大損傷，而潛在版的威力則更強。

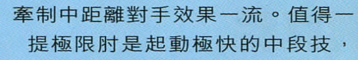




KHUSHNOOD BUTT 古士活 畢特

通常技＆特殊技

蹲下輕腳的連打速度夠快，最適宜用作接近戰時牽制對手用。另外，近距離站立輕拳的起動快，是一切連續技的開始，同時亦可以目押形式使出輕拳→重拳的攻擊法則。中距離方面，由於遠距離站立輕腳擁有很長的攻擊距離及很強的攻擊判定，故牽制中距離對手效果一流。值得一提極限肘是起動極快的中段技，雖然攻擊距離較短，但一HIT中對手便能CANCEL使出多種必殺技。下段迴避攻擊為中段技，可避開對手的足掛系攻擊，而上段迴避攻擊的攻擊距離則是意外地很長。





必殺技

虎煌拳為遠程飛行道具，近距離擊中對手更可把其打DOWN。輕飛燕疾風腳是向前施展回身踢的突進技，重飛燕疾風腳則是向斜前方施展2段踢的突進技，由於攻擊判定強，最好是接蹲下輕腳╳2後CANCEL作連技使用。龍閃拳為一招強烈的正拳突擊技，此外亦可作4階段攻擊力提昇。虎閃腳其實即是龍閃拳的腿系攻擊版，同樣亦可作4階段攻擊力提昇。上段拂及下段拂均為當身技，前者對應上段攻擊，後者則對應下段攻擊，在反擊成功後對手將呈浮空狀態，這時可以龍閃拳(3階段儲勁以上)、虎閃腳(3階段儲勁以上)或潛在版霸王翔吼拳狙打。虎咆除了可用作BREAKING外，同時亦是一招非常可靠的「昇」系對空攻擊。



超必殺技＆潛在能力

霸王翔吼拳是以巨大氣勁擊向對手，同時亦可抵消對手的飛行道具，潛在版時更有4 HIT效果。極限虎咆是虎咆的強化版，是對空專用超必殺技，發生時間為0 FRAME，超必版最大7 HIT，而潛在版時則有10 HIT之多。龍虎亂舞只能潛在能力狀態下使出，其發生時間為0 FRAME，根據畫面轉暗時C掣連打次數的不同可造成不同LV的攻擊力，其中0～2次為LV 1攻擊力、3～6次為LV 2攻擊力、7～9次為LV 3攻擊力，而10次以上則為攻擊力。







BOSS登場！

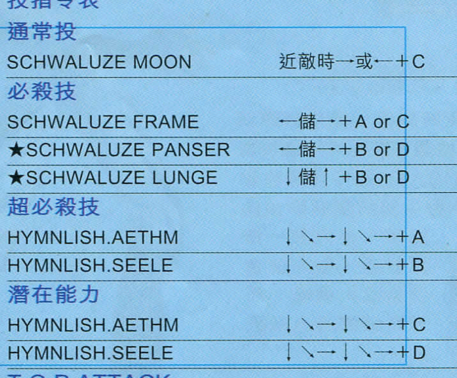
相信有玩開《餓狼 MARK OF THE WOLVES》的朋友也必定在對戰2名BOSS時吃盡了苦頭罷！現在，運用了以下指令便能使用這2名超強角色了。

GRANT（中BOSS）出現方法

在選人畫面中，先把浮標指向金東煥處，按緊START掣不放，然後順序輸入↑↑↓↓↑↓便可。

KAIN R.HEINLEIN（最終BOSS）出現方法

在選人畫面中，先把浮標指向金在勳處，按緊START掣不放，然後順序輸入↓↓↑↑↓↑便可。



KAIN R.HEINLEIN

技指令表	
通常投	
SCHWALUZE MOON	近敵時→或←＋C
必殺技	
SCHWALUZE FRAME	←儲→＋A or C
★SCHWALUZE PANSER	←儲→＋B or D
★SCHWALUZE LUNGE	↓儲↑＋B or D
超必殺技	
HYMNLISH.AETHM	↓↘→↓↘→＋A
HYMNLISH.SEELE	↓↘→↓↘→＋B
潛在能力	
HYMNLISH.AETHM	↓↘→↓↘→＋C
HYMNLISH.SEELE	↓↘→↓↘→＋D
T.O.P.ATTACK	
SCHWALUZE.STURZE	T.O.P.發動中CD同按



人物出招表

（★代表可BREAKING的招式）

GRANT

技指令表	
通常投	
暗黑落	近敵時→或←＋C
特殊技	
魔壁	↘＋C
必殺技	
黑炎流	↓↙←＋A or C
★凶鳥刃	→↓↘＋A or C
滅燒飛剎•弱	空中↓＋B
	凶鳥刃後↓＋B
滅燒飛剎•強	空中↓＋D
	凶鳥刃後↓＋D
豪彈劾	↓↘→＋B or D
剛裂衝	→←→＋A or C
超必殺技	
魔神破天彈	↓↘→↓↘→＋A
魔神圓月輪	↓↘→↓↘→＋B
潛在能力	
魔神破天彈	↓↘→↓↘→＋C
魔神圓月輪	↓↘→↓↘→＋D
T.O.P.ATTACK	
魔神岩	T.O.P.發動中CD同按

隱藏潛在能力

人名	技名	指令
GATO牙刀	天龍烈牙	→↓↘＋AB同按（可連續輸入3次）

隱藏模式

ROLETTE MODE

在選人畫面中持續按START掣以A～C掣選人，玩者使用的角色便會以RANDOM方式決定。

SURVIVAL MODE

入錢後，在COUNT DOWN畫面中同按ABCD掣再按START掣便會進入SURVIVAL MODE。

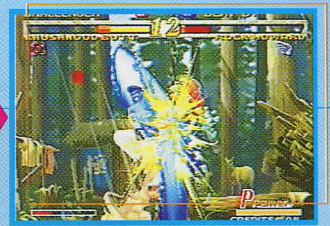
對戰技巧講座—「JUST DEFENCE」的真義

早在上期筆者已提及過「JUST DEFENCE」是今集《餓狼》的主要對戰技巧，然而，觀乎坊間普遍認為「JUST DEFENCE」的意義只在於擋格後可回復體力，防止被對手以遠程飛行道具「屈」削體力；但其實「JUST DEFENCE」的最大用途是在於擋格後立即GUARD CANCEL使用必殺技或超必殺技，例如KHUSHNOOD BUTT在「JUST DEFENCE」後可GUARD CANCEL使用虎咆甚至極限虎咆。由於其指令只有極短輸入時間，故玩者必須以先讀方式輸入。不過話說回來，「JUST DEFENCE」駁GUARD CANCEL基本上是「命搏命」戰法，除非玩者對「JUST DEFENCE」駁GUARD CANCEL的輸入時間掌握得極準或處於極度劣勢，否則也不要胡亂使用。

最後順帶一提，今集《餓狼》中大部份人物的重拳重腳的硬直時間普遍較長，是以小技連打反而成了取得攻擊主導權的成敗關鍵，各位務必留意。







街頭GAME霸王ZERO

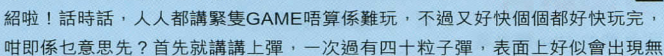
終於可以兩個人一齊玩

大家仲記唔記得JALECO當紅音樂GAME《ROCK'N TREAD 2》，呢隻GAME出名歌快好聽就係人都知，不過隻GAME只係得單打又真係極之可惜；不過最新消息就係J記會出隻《ROCK'N TREAD 2》二人版，名為——《ROCK'N MEGASESSION》，至於隻GAME然唔只會雙打咁簡單啦，基本上都會新歌同新模式過大家玩，如果唔係又點可以賺到閣下幾個大洋呀？



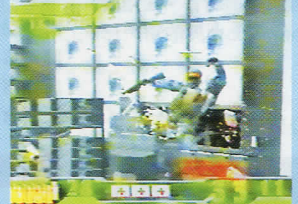
■基本歌曲有二十七首，仲有三首隱藏歌曲，暫定99年內推出。

咁即係點？



最近返貨大型槍GAME《CRISIS ZONE》都唔駛特別介紹啦！話時話，人人都講緊隻GAME唔算係難玩，不過又好快個個都好快玩完，咁即係乜意思先？首先就講講上彈，一次過有四十粒子彈，表面上好似會出現無子彈用，但係各位唔好忘記班敵人都唔係一槍死，所以計落其實都係無乜分別；至於敵人槍法同埋「身法」就刁鑽到出奇，計落都係無乜著數。總之問過各界機友都係得一個結論就係隻GAME好易上手，不過要爆機真係無返咁上下技術都唔好諗……



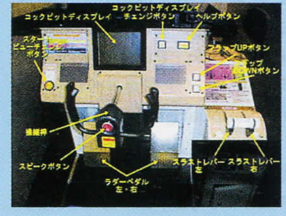


■唔好話隻GAME易打呀！

模擬遊戲有客路

版位唔多，長話短說。TAITO九月AM SHOW曾經發表一隻名為《LANDING HIGH JAPAN》之航機駕駛模擬遊戲，講真呢類GAME唔算係大眾化不過都會有人玩，老闆入唔入貨自己諗諗啦。講返隻GAME，TAITO G NET基板開發畫面水準信心保證，遊戲系統仿真度極高，基本玩法係簡化真實航機駕駛，一般處理著陸、更改航道、緊急狀況等等，本年12月推出，不過香港有無得返貨都咪知，順便講講就係隻GAME係由全日空航空公司直接提供資料，保證專業。





■操作有返咁上下難可以話係TAITO近期特色之一！



簡易音樂遊戲

NAMCO方面幾個月前就公布過一隻結他同打鼓混合雙打遊戲《QUEST FOR FAME》，而近期就有人話俾小知會有試版到港(不過就未知確實日期)。隻GAME基本上係由結他同打鼓兩個操作器進行，而個鼓同結他都係各有一個感應，所以遊戲玩法就簡單非常，只要根據唔同節奏輸入就誌。暫時所見就港日兩地都唔係咁睇好隻GAME，大家又睇過係真唔係咁差啦！



■部機其實加埋都係得兩個掣！

滾石音樂殺入機舖！

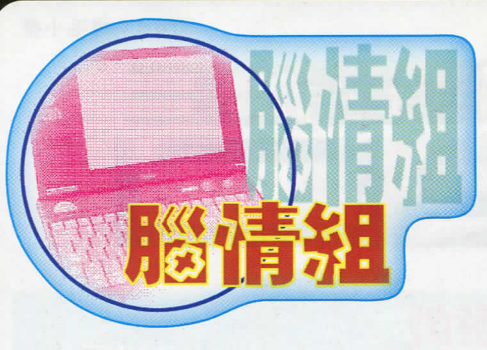
早前咪同大家提過IGS做緊隻音樂GAME由「滾石音樂」正式授權，名為《ROCK FEVER》，今個星期就已經有得玩試版啦！地點係GAME STATION遊戲機中心：彌敦道20號喜來登酒店B1二號舖。講返隻GAME，個特點就係大部份歌曲以中文流行曲進行，而且基本玩法同《BEATMANA》相近，基本操作為六個掣同一個腳踏。可唔可以雙打？當然無問題啦！仲有個對戰模式，連按START掣可以攻擊對手，問抵你死唔死！



■話晒第一隻中文音樂GAME，你無理由唔玩唔支持哩！

千禧年 新方向！

日本CAPCOM線人回覆，C記2000年街機遊戲開發方面會主力著手通訊對戰，不過大家唔好以為真係機舖Link機舖，線人所講呢類GAME暫時都係十劃未有一撇；咁即係點？據報C記2000年會有唔少立體對戰遊戲推出，而且仲會以多人對戰呢個類型為主。暫時最新消息係C記會開發立體對戰遊戲《GUNDAM》，型式方面就會同S記「孖叉安」相近，之但係早前又話成本高唔開發，宜家又話開發進行中，真係唔知邊句真……差D唔記得同大家講，《Marvel Vs Capcom 2》暫定會3月推出，而且仲會以三對三進行，小弟就暫時就見到最就HIT數係八百四十幾，問你驚唔驚！



美國推出Linux頂置盒

美國老鷹無線國際公司日前表示，它準備在自己即將推出的系列多媒體頂置盒產品上使用Linux操作系統。這些頂置盒產品將採用Sigma設計公司的RealMagic MPEG2核心技術，提供DVD播放，更集合MPEG2視頻播放和數字視頻編輯等多項功能。另外，它們還將支持其它壓縮技術，如來自美國視頻交互公司的Wavelet技術等。(IKI)

網上拍賣前蘇聯攻擊型潛艇?

美國著名拍賣網站電子灣(www.eBay.com)新推出的拍賣品中赫然出現了一艘前蘇聯的遠程導彈攻擊潛艇。這艘1965年開始服役、冷戰期間被北約稱為「J」級的柴油驅動潛艇底價僅100萬美元，但是如果誰有心收藏，動作一定要快，因為電子灣規定拍賣截止日期是本月29日。電子灣官員說，這艘潛艇長300英尺，寬33英尺，重2400噸，全身除了位於潛艇中部的一枚紅星外全部被漆成黑色。(IKI)

美國體壇巨子互聯網上試身手

美國前橄欖球、籃球和曲棍球明星約翰．艾爾威、麥克爾．喬丹和懷恩．格雷茨基近日宣布將投身如火如荼的電子商務，他們聯手建設的體育網站MVP.com 將於下個月正式開通。這個網站在銷售體育用品的同時，還將發表世界頂尖運動員的精辟評論和觀點。(IKI)

VCON發布MediaConnect 6000系列2.0版

IP視頻會議解決方案開發商和制造商VCON電信公司近日宣布推出基於TV的會議室型視頻會議MediaConnect 6000系列2.0版。MediaConnect 6000 2.0版利用新的直觀的用戶界面和先進的VoiceFinder技術提供了雙模式會議室型系統。利用VCON的新型語音跟蹤技術VoiceFinder，使得舉行視頻會議已經成為了一種完全不用人工干預的過程。與會者可以站起來隨意走動與其他與會者相互交流，不再需要在會議過程中控制攝像機，因而使視頻會議具有了更普遍的通用性。(IKI)

微軟推出電視聊天軟件

日前，微軟在洛杉磯舉行的西部展示會上，推出了一種用於電視的聊天軟件——TV chat。這種電視聊天軟件由硅谷的一家交互式媒體企業——The Kiss Principle公司開發，將允許電視觀眾通過遙控器或者一個無線鍵槃來進行虛擬交談。TV chat將做為微軟TV套裝軟件的一個組成部分。(IKI)

Exchange 2000的推出時間將遲於Windows 2000

微軟表示，它的Exchange 2000服務器可能要到明年下半年才能推出。雖然微軟已經許諾將在明年上半年把Exchange 2000投入生產階段，但是，消費者和軟件開發者表示，這種軟件的推出日期估計不會早於8、9月份。這一日期距離微軟正式推出Windows 2000的2月17日要晚6到7個月。(IKI)

微軟展示互動電視交談軟體

上周在洛杉磯，微軟展示了一套由矽谷親吻原則公司(Kiss Principle)所開發的電視交談應用軟體TV chat。這套為微軟互動電視軟體組合所設計的軟體能夠讓觀眾利用遙控器或無線鍵盤進行交談。

TV chat的概念類似微軟在WebTV中已展現的特色，它可以讓觀眾在喜愛的電視節目中建立討論群組，就像一般網站和大門網站藉熱門話題的炒作來吸引人氣，帶動社群討論一樣。(IKI)

Hotmail通行多國語言

微軟近日表示，該公司免費的Web架構電子郵件Hotmail，如今將可在西班牙、義大利、巴西的葡語區開放使用。微軟的Messenger與Passport兩項產品也將支援其他的語言。在相關新聞方面，微軟宣佈Hotmail在全世界的用戶已超過五千二百萬。(IKI)

Headfirst Productions又有新搞作?



最近剛做好《Simon the Sorcerer 3》的英國遊戲研發公司Headfirst Productions。宣佈公司已經跟Chaosium Inc簽下合約，發展以《Call of Cthulhu》為背景的遊戲。遊戲名稱定為《Dark Corners of the Earth》。這套遊戲會以《HP Lovecraft》和《Cthulhu Mythos》的作業方式為基準。這套以第一人稱的遊戲會包含單人與多人連線的要素在內。這表示玩者可以依故事情節玩遊戲或是進行單純的解謎遊戲(即使多人遊戲也可以如此進行)。(IKI)

新手掣登場!



羅技目前推出新款遊戲手把---迴力盾，便是一個可以自動偵測手把的動作決定方向的控制。在迴力盾中，使用了一個Analog Device所推出的晶片，在這顆晶片中的微機械，可以因為所受到的重力不同，改變晶片中的狀態，藉由偵測晶片的狀態，便可精確地瞭解目前晶片現在的傾斜、轉動的狀況。



在安裝上可以依需要使用USB或是GAMEPORT，羅技也提供一個將GAMEPORT轉成USB介面的轉換頭。若是原來GAMEPORT已經裝了搖桿，便可以使用USB的介面。(IKI)

令狐沖重出江湖?



繼《軒轅劍三》後，昱泉國際將獨力開發的全新3D武俠大作《笑傲江湖》，雖然早於幾年前已推出過一套《笑傲江湖》，但據知這套全新製作的一集將儘量把原著的特色保留，實在教人期待。(IKI)



Y2K帶來電腦病毒高潮

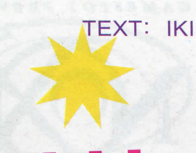
千禧年將近，有不少病毒是鎖定在Y2K的時間點發作，而各種藉電子郵件通訊錄快速傳播的病毒也越來越厲害。防毒軟體業者除了密集更新病毒碼，除呼籲使用者小心外，12月31日當天也會進入全面戒備的狀態。(IKI)

新電腦病毒登場!

Symantec Corp.報導在義大利發現一隻藉由電子郵件傳播的新電腦病毒。在這個星期二所發現的這隻新病毒在電腦被感染後會自動的透過Microsoft Outlook 、Netscape Navigator等的電子郵件軟體夾檔寄發具病毒郵件給你通訊錄上二十個甚至更多的電子郵件住址。當您的電腦被感染後，螢幕會顯示出一個錯誤的對話方塊並且更改原先的設定，使得該病毒在你的電腦中每重新開機一次就會執行一次。(IKI)

彩色Palm掌上型電腦即將問市

消息靈通人士證實，Palm Computing將於明年初首度發表內建彩色顯示器的掌上型裝置。但有分析師質疑，如此一來，Palm可能面臨伴隨彩色顯示器而來的問題，是福是禍仍是未知數。據透露，Palm Computing預定明年2月推出新款掌上型裝置，稱為Palm IIIc。這對該公司來說將是重大的里程碑，也對競爭對手微軟公司帶來最新的挑戰。Palm IIIc可謂Palm最令人引頸期待的產品 (IKI)



TEXT: IKI

「星願」在遙遠的星星那方……

「時間旅行」、「瞬間穿梭宇宙」一直以來都是科幻小說、電影和漫畫的熱門題材，例如電影《超時空接觸》內的時空機器、《回到未來》中的時間車和《星球大戰》內以超光速飛行的「千年鷹號」等。可見人類對宇宙的探索抱有強烈好奇心。然而，自從物理學家愛恩斯坦於1905年及1916年分別發表了「狹義相對論」及「廣義相對論」以來，人類對時間和空間的概念出現了天翻地覆的變化。人類赫然發現，世上原有沒有絕對時間和絕對空間這回事。今次，筆者將會刊登數個與天文相關的網站，希望各位愛好天文的人仕喜歡。



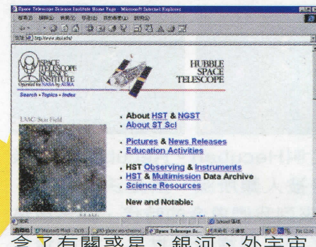




橫濱科學館

http://www.city.yokohama.jp/yhspot/ysc/ysc/ysc.html

在這網頁內包含了豐富的宇宙及天文最新資訊，當中亦包括了有關人工(造)衛星情報、宇宙開發以及天文民俗學的資料。另外，網頁內亦有陣容龐大的Link Site，天文發燒友不容錯過。

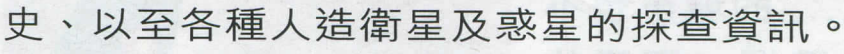


HUBBLE SPACE TELESCOPE

http://www.stsci.edu/

在這網頁內除了一概的宇宙及天文最新資訊外，當中亦包括了大量圖片供大家觀看。豐富的內容包含了有關惑星、銀河、外宇宙，把人類探索遙遠宇宙的成果展現出來。由於是英文網頁，故相信大家可看得更親切。

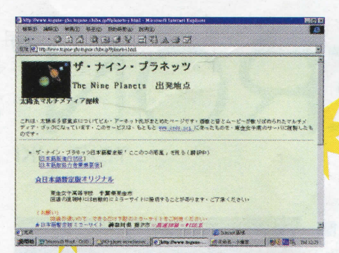




SPACE BOY

http://spaceboy.nasda.go.jp/note/note_j.html

首先，這個網頁內的資訊是由宇宙開發事業團(NASDA)所提供，來頭可真不少。在這網頁內可謂網羅了宇宙開的一切，包含其歷史、以至各種人造衛星及惑星的探查資訊。



THE NINE PLANETS

http://www.togane-ghs.togane.chiba.jp/9planets-j.html

太陽系有九大行星，這是人所共知的事。然而，大家除此之外，對九大行星的認識又有多少？這個網頁的內容以環繞九大行星為主，亦因如此，當中的資料亦異常詳細，是一個甚具分量的網頁。

文部省宇宙科學研究所

http://www.isas.ac.jp/

這個網頁的名字真夠「照」(笑)，基本上，網頁的內容以報導日本的宇宙開發現狀，當然亦包括了歷代衛星及火箭的介紹。看完這個網頁後，實在教人意外的是日本的航天科技及宇宙開發的技術。

天空的星星

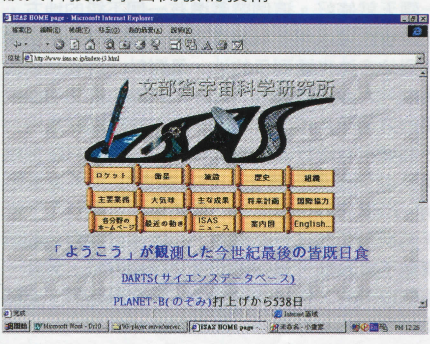
http://mail3.tkblind.tku.edu.tw/~sky/

網頁內提供了天文知多少、天文圖書館、照片、快報、四季星座及最新天文科學教育館的消息。教你如何觀看慧星、太陽，解釋天文學名詞及一些注意事項。當然亦收集了天文相關資訊及美國最新的天文報導。

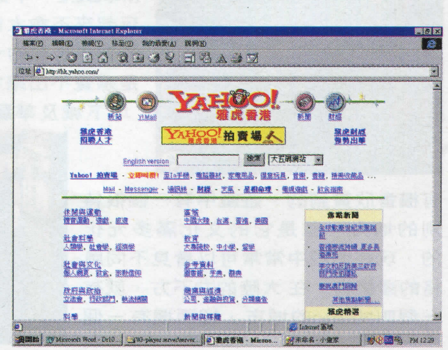
YAHOO！

http://www.yahoo.com.hk/

說到網頁搜索器，相信怎樣也少不了YAHOO的份兒。在這個最大的瀏灠網頁內，內容包羅有，除了一般的最新天文資訊，更有不少有趣項目如星座神話等。此外，當中更有最大的LINK SITE，是一個絕對不能錯過的網頁。







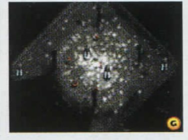
TEXT：IKI



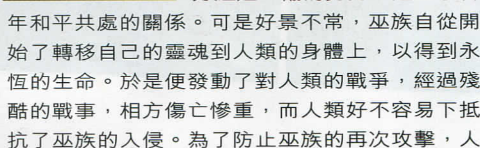
令人期待的Diablo式RPG！

發行商：WESTWOOD
發售日：2000年3月
遊戲類型：RPG
系統需求：WIN95/98

故事內容

在一個魔法復興的年代，地球上除了住在南方人類外，北方還住著巫師族人。兩族都視地球為自已的家園，相方經過一翻的努力，建立了百年和平共處的關係。可是好景不常，巫族自從開始了轉移自己的靈魂到人類的身體上，以得到永恆的生命。於是便發動了對人類的戰爭，經過殘酷的戰事，相方傷亡慘重，而人類好不容易下抵抗了巫族的入侵。為了防止巫族的再次攻擊，人類由戰士Jandor帶領下把巫族全滅。戰事後產生了三個宗派，分別是戰士、以招喚另一世界生物作攻擊凡巫師一族和以魔法作戰的魔法。北方巫族遺下了一個由Jandor求回的女嬰，名叫Hecubah。Hecubah長大後受到巫族的召喚，得知自已的族人是被人類所滅，於是決心報復。Hecubah利用魔法打開了時間之門，來到我們現今的時代，把汽車技師Jack召喚到魔法的年代，Jack為了要回到當今的世界，最後走上對抗Hecubah的道路。








遊戲特色

NOX的開發人Machael Booth的確非常喜歡Diablo內的人物，他甚至購買了Diablo的一些人物設計回來加入NOX當中。不過NOX除了畫有點似Diablo外，遊戲的內容和玩法是一隻非常純正的RPG遊戲。遊戲以鳥瞰的視點作介面，但人物的視野是會跟據人物的第一身視點而設定，例如一些主角應看不見的物件，玩家會發覺物件會出現陰影的。另外人物的能力和屬性都依照傳統的RPG遊戲形式。作戰的人物分三種：戰士一在體力、防禦、正規武器的使用方面最為出色，但戰士是不會使用魔法的；魔法師以使用魔法為主，可使用多達40多種的魔法；巫師可以使用魔法，並精於召喚其他空間的生物作攻擊。




網上對決

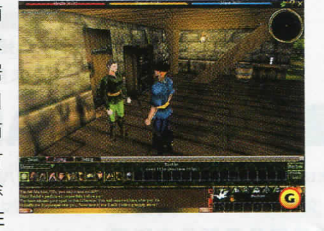
NOX的遊戲操作簡單主要以滑鼠完成。另外遊戲亦支援網上對戰，不過RPG迷可能會對遊戲網上的形式感到失望，因為網上的NOX主要以Deathmatch對戰為主，並不是UO式的網上冒險。但對於Diablo迷來說言可能是一個喜訊。

ASHERON'S CALL

發行商：MICROSOFT
發售日：發售中
遊戲類型：RPG
系統需求：WIN95/98

TEXT：IKI

真的能打敗《UO》嗎？



《ASHERON'S CALL》(以下簡稱《AC》)是Microsoft的網上RPG的大作，以《AGE OF EMPIRE》在後來居上的Microsoft，它是否有足夠的吸引力讓玩家拋棄《ULTIMA ONLINE》而投向《AC》的懷抱呢？它號稱保留所有《ULTIMA ONLINE》的優點，並去除它們的缺點，是一個完美的ONLINE RPG，到底《AC》真的有做到了嗎？讓我們來看一看罷！

遊戲特色



遊戲的畫面是採用全3D MODEL，不過做得還算不錯，至少玩起來不會太頭暈，各種魔法及特殊的效果也做的十分華麗，不過低LV時是感覺不出來它的華麗，很多漂亮的地下城及華麗的魔法在一開始是沒有機會欣賞到的。遊戲中有一個很特別的地方，就是它的文化滿多元化的，玩在遊戲中常常可以看見不同風格的建築物，在大陸的右下方，就有一個叫Nanto的城市，裡面還有一個像中國古代的寶塔似的建築物。至於其它日本、歐洲、埃及等.....的城市也不少，就等待玩家一一去發掘。可惜的是，每個城市的規模都不大，有些城市竟然只有四間房子，最大的城市也不過十來間房子就逛完了。



連線速度

ONLINE GAME最重要的應該就是它們的連線速度了，不管再好的遊戲，要是它不斷的延遲，相信不會有太多人玩的下去，遊戲的連線速度十分讓人滿意，延遲的情形並不常見，而且它的伺服機也架設的不錯，差不多一個星期才休息一次，每次休息2至3個小時，所以不用常常擔心伺服機要關閉了的事情。遊戲更新的也十分的快，就算更新檔一有BUG，差不多一兩天就修好。這個遊戲還有一個不錯的地方，就是玩家可以用各種語言交談，雖然必須用切換視窗的方法來達到目的地，是對於一些英文較弱玩家一大親切的設計。另外，玩家也能用切換視窗的方法來用ICQ。遊戲中最大的缺點就是沒有一個城市有銀行讓玩家儲存物品，玩家只能把錢以及裝備都帶在身上，但是遊戲中又有重量限制，所以只好自己再做一個角色來當銀行了。常常要換角色實在有點麻煩，不過幸好換角色的速度並不算太慢，勉強還能接受這個方法。另外，這個遊戲的工作技能較少了，只有藥劑師，廚師及做弓箭的可以選擇，連個鐵匠也沒有。




TEXT：IKI

更嚇人的BALDUR'S GATE!



發行商：MICROSOFT
發售日：予定2000年9月
遊戲類型：RPG
系統需求：WIN95/98

以《BALDUR'S GATE》成名的Bioware已經透露了他們正在製作三個遊戲。其中二個已經宣佈了，分別是《MDK 2》和《Neverwinter Nights》。而這第三個遊戲，一如遊戲業者與媒體猜測，就是《BALDUR'S GATEⅡ》。

遊戲特色其之一—角色



Bioware明確的表示遊戲中將有15名角色，而非25名。探險的內容將涉及更少的物品搜尋並更加重故事成分，主角需要旅行到不同地點，但不需要這運送的一些指定的物品。至於自動尋路這個在一代中受到關切問題也有些微的改善，雖然這些修正並不是能夠一眼看出





的。不管如何，除了使得遊戲更加順暢之外，Bioware同時也讓這個遊戲更加的夢幻。主角將旅行在各種充滿想像的Dungeons and Dragons場景，主角將遭遇的怪物將比一代中是更加刺激和嚇人。除此之外，比起第一代中不足的角色發展，二代將提供更多的要素，允許玩家學習更好的咒語，獲得更大的能力，甚至吸引隨從者及要塞。

遊戲特色其之二—場景及記錄



今集場景是在Sword Coast的南邊，一個叫做Amn的地方。Amn附近的區域比較帶有拜占庭風味，依照設計者的說法是「更拜占庭」一點。你將可以將介面中的一部份關閉，例如在右手邊的角色顯示表，左手邊的指令控制表，以及下方的顯示等等。玩家能隱藏其中任何之一，或者是讓他們全部消失，以全螢幕狀態來進行遊戲。其他的改變包括有更詳細資料的探險記事。在探險記事中會有三個部分。一個是所有一般資料，





另一為所有玩家接受的任務，還有一個紀錄已完成任務的部分。這點消除了《BALDURS GATE》的一個大問題，就是玩家常常需要不斷的一頁一頁翻看記事本，才能找到其中一個小小的任務。玩家也將能在大地圖上用小旗子作標記，並在標記上記些個人的小筆記。

遊戲特色其之三—戰鬥及AI的改進



在前作中的電腦尋路將會被改進。之前，就算是玩家設定了隊伍的隊形，由於每個角色行進速度上的不同，各個角色會各自地找出一條奇怪的路線來抵達目的地。有時候，假使隊伍中的一個成員擋了另一個隊員的路，後者便會開始繞一大圈，避開一堆障礙物，走一大段不必要的路才抵達目的地。現在，隊伍成員會自動往旁邊讓開給其他人通過。雖然這個動作的動畫算是普通，但結果尚且令人滿意，因為隊伍的成員就不會因為障礙物而開始在地圖上全區漫遊。此外，如果隊伍中的魔法師是站在敵人和自己隊上的戰士中間，魔法師便會自動的閃開，戰士也會同時上前奮勇迎敵。在《BALDURS GATE》中，戰士會很呆的繞過魔法師去攻擊敵人，而當他慢慢的開始攻擊時，魔法師大概也快氣絕了。很不幸的，隊伍在行進時並不會有固定的隊形。但是玩家的隊伍最起碼能以一個基本的隊形到達目的地了。

遊戲特色其之四—戀愛要素？

玩家控制的角色在《BALDURS GATEⅡ》中是設計者特別注重的。雖然現在只有15個可供操作的角色，而非前作中的25個，但這些角色的地位將更為重要。根據Bioware的說法，在今集中的某些角色的對話，將會比前作之中所有的角色加起來還要來得多。角色間會有更多的敵對，或者甚至會出現角色間的情愫。就像在《FINAL FANTASY Ⅶ》中，玩家可以根據對待各人的態度，而和隊伍中的角色產生戀愛的關係。



TEXT：隨風

霹靂英雄榜

發行商：智冠科技
發售日：發售中
遊戲類型：RPG
系統需求：WIN95/98

稱霸武林　唯我獨尊

不知道大家還有沒有印象，以前有一隻叫做「霹靂幽靈箭」的遊戲呢？這隻「霹靂英雄榜」就是它的二代。這遊戲為了強調「英雄榜」，特意預備了1000題問題，各位霹靂迷高興嗎？整隻遊戲都以3D方式表現，令整隻遊戲更具立體感。

邁向光輝英雄路－

為了讓你也在武林中名留千古，先輸入名字吧。這個遊戲中也會出現那些霹靂英雄，如葉小釵、亂世狂刀，劍君十二恨等，可能你還可以跟霹靂英雄們稱兄道弟，成為無所不談的好知己呢！



功體？什麼來的？－

這隻遊戲還可以設定一樣叫做功體的東西，不過什麼是功體呢？功體就是每個人的練武體質和潛能，分別有謀士，武士，幻士，復士，才士五種功體。謀士的能力是治療；武士的攻擊能力較強；固名思義，幻士具有幻力；復士的則是仙術；最後的才士呢，就是善惡兩方的領導人才。而功體亦直接影響著角色日後所修練得的技能和絕招，因此在隊伍中最好每種功體的人都有，而且記著依照各人的功體來修練功夫的絕招。





有氣氛的場景－

相信各位還記得霹靂布袋戲有很多美輪美奐的景色，如琉璃仙境、雪蓮池等，都是很有氣氛的景色，而「霹靂英雄榜」也做得到這方面，讓人看上去感覺得到那兒的氣氛，亦做得很仔細，很有意境。像琉璃仙境，山明水秀的景色；而魔鬼之墓更有一陣令人心寒的死氣。配上這麼切合的景色，令遊戲生色不少。

琉璃仙境



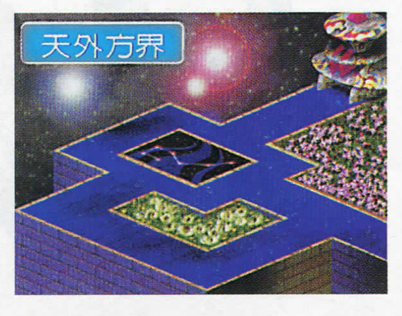
多種不同的道具－

遊戲上不下百多種道具，例如武器，衣物，秘笈，草藥等，每一種也經光影處理，以增加其立體感。除了基本的武器及防具外，亦有一些如戒子、寶石的道具可以裝備，以增加其他屬性。


遊戲中經光影處理過的百餘種物品

著重配合現實中情境－

因為在電視中的布袋戲著重表現個人，組織的運作，很少有一般百姓的NPC，所以此遊戲以蝴蝶、蜜蜂、小魚和可以不理的NPC等來代替NPC的叫賣，以求遊戲更具真實性。



遊戲的特色－

除了戰鬥招式和主角的對白由黃文擇先生配音，就連一些重要的隊員都有對白，為遊戲增添許多色彩。最特別的是玩者可以與內裡的角色同時入鏡，讓玩者更有代入感，好像自己真的進入遊戲中似的，這是一項比較特別的功能。



TEXT：隨風

勇者小伊達—童話冒險記

帶你走進童話故事的繽紛世界

發行商：CD SOFT
發售日：12月
遊戲類型：ACT
系統需求：WIN95/98

無論男或女，在小時候總會有機會聽聽童話故事。可愛的白雪公主，可憐的灰姑娘，聰明的小紅帽，勇敢的傑克．．ETC。不知道各位玩者會不會有點想重溫這些簡樸但經典名作呢？這隻遊戲把所有故事集於一身，各位玩的時候應該會多了份親切感吧？



故事的開端—

遊戲的主角伊達，是一個小女孩。伊達本來是跟著爺爺來到這個童話世界，可是卻和爺爺失散了。害怕的伊達更加想不到，原來爺爺是被邪惡的巫師捉走了，因為老爺爺發現巫師竟然對整個童話世界下咒，令所有人的性情大變。究竟伊達會在這個童話世界上遇到什麼危險呢？又能不能順利救出爺爺呢？

旅程開始了—

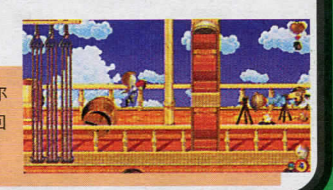
雖然這隻是動作GAME，不過並不會有太大的緊張感。每一關也有一些任務要你達成，例如對付可怕的老巫婆，救出可憐的人魚公主，幫助「12時小姐」灰姑娘逃走．．．ETC。





結尾—

到底伊達可不可以救出老爺爺，就靠你的努力了。一邊玩遊戲一邊重溫小時候的回憶吧！可能還會想起幼稚園時候的老師呢！



TEXT：隨風

幻想西遊記

經典名著改篇！故事內容大搗亂！

這四師徒又上路囉，頑皮的美猴王孫悟空，肥碩的天蓬帥豬八戒，可愛的天河將沙悟淨以及嚴肅的得道僧唐三藏，今次還多了一個叫米洛的女孩。他們一伙人浩浩蕩蕩地出發了，今次的故事背景是未來，究竟，他們會遇到什麼危險呢？

發行商：富峰群
發售日：十二月
遊戲類型：RPG
系統需求：WIN95/98

起程—

玩者只要在地圖上點一下，就會走到點選的地方。如果覺得走得太慢的話，按著SHIFT鍵就可以加快了，又可以看到主角拚命狂奔的滑稽樣子。另外可以開出一個大地圖看看自己身在哪兒，地圖上的那一點光點就是玩者。



角色一覽—



戰爭？無問題！—

「幻想西遊記」不但有華麗的魔法場面，而且在玩家出招攻擊的時候，鏡頭會突然拉近變成大特寫，令玩者切身感受到揍人或被揍。這一項功能令玩者更有代入感(代入被打的角色？)，更能感受到遊戲氣氛。

充滿時空感的音樂—

充滿現代感的音樂別開生面，配上未來的故事背景可謂適得其所。輕鬆的劇情加上生動活潑的樂曲，令玩者的神經放鬆了不少。

TEXT BY MS

神一般的RPG…

Should Deny The Divine Destiny of The Destinies

ヴァルキリープロファイル

VALKYRIE PROFILE





序

擁有「神次元RPG」之稱的《VALKYRIE PROFILE》，雖然筆者在115期已為大家介紹過有關遊戲系統，不過由於遊戲的系統極為複雜，因而在此為大家細說，讓大家更加理解遊戲，從而輕易完成遊戲。首先遊戲共有8個CHAPTER(詳情可參閱115期)，完成這8個CHAPTER後「神之黃昏」便會開始，為了找尋優秀的靈魂應付「神之黃昏」，Valkyrie展開到人界之旅。

基礎知識篇

EVENT



遊戲以CHAPTER作單位，每完成1個CHAPTER之後Valkyrie就會到神界報告，Valkyrie需在完成1個CHAPTER之前，在人界找尋人類的靈魂，並加以養育，從而成為神界戰士。每當Valkyrie聽到人類的靈魂之求救聲時，EVENT就會發生，可是除了CHAPTER 1之外，由CHAPTER 2開始所有EVENT均會以Random的形式進行(即隨機抽出)，所以玩者所玩的EVENT，有可能會與筆者不同，此外遊戲分別擁有EASY、NORMAL及HARD的難度，每個難度分別有不同的EVENT，因此玩者必須要特別注意這點。

魔晶石與紫炎石

在戰鬥時玩者是利用□、△、×、○來組合攻擊對方，將對方打倒而取得經驗是理所當然的事，不過玩者除了取得基本的經驗值外，更可以利用特定的方式取得比基本更多的經驗值，只要玩者在戰鬥時取得由對方留下的魔晶石，戰鬥後所取得的經驗就會增加，就如Bonus一樣，當然取得越多魔晶石，經驗值就會更多，每1顆魔晶石可增加5％的經驗值。不過要取得魔晶石並不容易，首先玩者必須將對方打至半空，然後在牠着地之前作出追擊，這樣就能令對方跌下魔晶石。



◆取得大量魔晶石後所取得的經驗值與基本的相差甚多

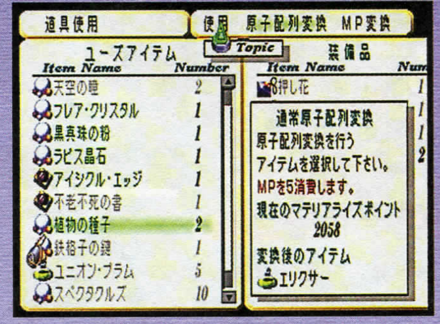
除了魔晶石外，對方亦會在另一種情況下跌出紫炎石，紫炎石的用途是即時能回復1位角色的1個CHARGE TURN(即CT)，從而使角色更快可以再次使用魔法或決定技，而取得方法是乘對方被打DOWN時再加以追擊，就可以取得。



◆在對方DOWN時追擊便會出現紫炎石

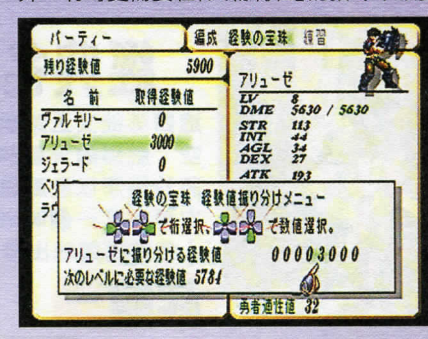
有效利用MP

MP是每完成1個CHAPTER時由FREY供給的，MP不單能補給ITEM，更能令ITEM變化，成為令一種ITEM。由於遊戲並沒有武器店及道具店，因此所有武器及道具均由MP變化出來，不過ITEM有很多種，將一些沒有用的ITEM作「原子變換」的話，便會產生新的ITEM，因此必須好好地利用。另外每一件武器均有自己的耐久性，如果發現角色所持的武器已壞掉，就應立即更換，否則戰鬥時就得不到好的效果。



育成靈魂

在每1個CHAPTER開始時，FREY均會向Valkyrie提出所需的靈魂，因此玩者必須根據她的指示養育救來的靈魂們，這樣Valkyrie才得到高的評價。在育成這些靈魂時，除了要令他們擁有一定的戰鬥力外，有時更需要在「人物特性」的指令中改變他們本身性格，從而調高勇者適性值，這樣才可以提供一些合資格的靈魂到神界。除此之外，靈魂們並不一定需要參加戰鬥才取得經驗值，他們也可以透過Valkyrie取回來的EVENT經驗，從MENU的「PARTY」處分發得，但這要看玩者如何分發。



迷宮內操作方法

按鈕	效果	備註
十字掣	Valkyrie移動	連按2次前會慢行
□掣	放出晶石	連續放出2次時晶石會大1倍/ 並能作腳踏之用
△掣	開啟MENU	—
○掣	攻擊	可破壞特定物件/ 與敵人發生戰鬥
×掣	跳躍	—
R2掣	呼出MAP	只能看曾經過的地方
↓＋×掣	下滑	能通過一些夾窄通道
↓＋○掣	取寶物	—

故事序幕

在大地的北面，有一條非常貧窮的村莊，就位於阿魯迪斯達（アルディスタン）北面的高地，貧窮、飢餓等事情可說是見怪不怪，一位在這兒出生的銀髮少女PLATINA（プラチナ），雖然父母在這兒經營小型農場，但是每日仍然過着一些貧窮的生活，似乎「不幸」就降臨在她的身上……一天，她到附近的河邊打水，心中還擔心着自己遲回家而會受到責罵，就在她帶着一桶半滿的水桶回到家前之際，有兩位穿着黑衣的男人從她家中出來，全神貫注地趕回家的她卻沒有留意這兩位男人的存在，不小心地碰到他們，幸好水並沒有翻瀉。



「對、對不起！你的衣服沒有弄濕嗎？」PLATINA緊張地說。

雖然PLATINA並沒有意碰到他們，而且更表示歉意，可是卻給母親掌刮——

「你在做甚麼！若弄濕客人的話，怎麼辦！」

「對不起…他們是誰？」PLATINA道歉後再問。

「這與你無關！你都是快將木桶放置好吧！」PLATINA的母親冷淡地回應後便轉身返回屋內。

當晚就在PLATINA休息時在旁的木窗突然打開，原來是年幼的玩伴LUCIO（ルシオ），他突然向PLATINA提出逃離這兒的事，這令到PLATINA不知所措。

「我不明白、LUCIO」LUCIO接着說：「請聽我說，你父母打算將你賣出…」

LUCIO還未說完PLATINA的母親因聽到怪而進來，LUCIO只好強行將PLATINA抱走。二人離開了村莊，並一直向森林進去，在途中PLATINA突然停下來——

「我都是想回家去。」LUCIO聽後大聲地說：「不行！」

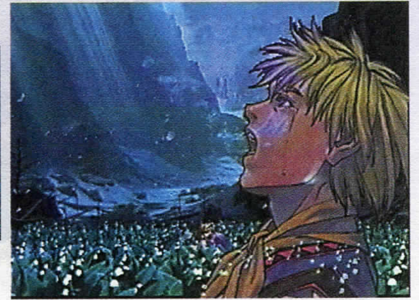
「為甚麼？我從未聽過母親說過有關事情，或許是LUCIO弄錯吧？現在母親一定很擔心我的。」

LUCIO沈默了一會後便說：「那穿着黑衣的人，你不是看見嗎？他們都有來我家。明日、我就沒有妹妹，父母甚麼也沒有告訴我。」

「我聽聞是因病倒而出現的不幸。」LUCIO再說：「會有令人消失的病嗎？只是我家沒有錢找醫生！」

「……」PLATINA知道真相後一言不語。





「我不想離開你…」

「LUCIO…無論到那兒都會帶我一起嗎？若是與你一起的話，到那兒都可以。」

就這樣二人繼續向森林的深處進發，不久他們終於來到一個陌生的地方，那兒不單可以看見一望無際的天空，四處更長滿白色的花朵，再加上月亮的光輝，情景十分迷人，對於一直生活在困苦之中的PLATINA說，這兒就如天國一樣。LUCIO觀看這兒的花朵時才發覺這些花是充滿毒性的鈴蘭，可是一切都已經太遲，PLATINA吸入過多鈴蘭的毒，已開始失去知覺，她邊哭邊說出自己的心聲，無論她多努力，都得不到父母的寵愛，對她來說辛酸的事實在太多，這種感受令到她再沒有生存的意欲，就這樣PLATINA從此一睡不起……LUCIO傷心得不禁向着天大叫。

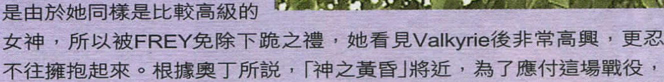
出現難度

EASY／ NORMAL／ HARD

CHAPTER 0-1——去吧！戰鬥女神

在神界阿斯格特（アスガルド），Valkyrie女神因受到奧丁的招見而向奧丁神殿去，她經過一片充滿鈴蘭的花園，微風將白色鈴蘭的花瓣吹起，這種情景總是令她感到懷念。她來到神殿前時芙莉亞（フレイア）女神已在門前迎接，Valkyrie得知奧丁神在神殿內等候，於是與芙莉亞打過招呼後就進入神殿。

整個神殿充滿聖光，座在中央的巨大座架的就是奧丁，而在旁邊的就是與Valkyrie同級的女神FREY（フレイ），來到奧丁面前的Valkyrie當然照禮下跪，可是由於她同樣是比較高級的女神，所以被FREY免除下跪之禮，她看見Valkyrie後非常高興，更忍不住擁抱起來。根據奧丁所說，「神之黃昏」將近，為了應付這場戰役，





希望Valkyrie能在下界找尋人類的靈魂，為這場戰役作準備，這項任務非常重大，對於Valkyrie來說這可是她的光榮來，於是FREY將戰鬥之服傳給Valkyrie，並由FREY帶領到人界去。二人來到人界的高地後，Valkyrie顯出古怪的神情——

「懷念嗎？」FREY問道。

「沒有甚麼特別的感覺，這可是一片陌生的土地。」

「的確、那麼起程吧！」

於是由FREY帶領二人到達人界美多加魯特（ミッドガルド）的上空，FREY告訴Valkyrie如何找尋人類的靈魂，當Valkyrie集中精神聆聽時，卻聽到人類靈魂的求救聲，這些聲音從一個叫阿魯多利亞（アルトリア）的地方傳出，原來這些都是人類在面臨死亡時的悲哀、憤怒及希望，為了理解他們的心，二人便向阿魯多利亞進發。

「（…人的心？心是自己的東西嗎？）」Valkyrie一邊前往目的地；一邊想着。



出現難度

EASY／ NORMAL／ HARD



CHAPTER 0-1——高傲的戰士

就在阿魯多利亞的邊境地區，一群傭兵正忙着討伐蠻族的工作，隊伍中以ALUZI(アリューゼ)及洛法(ロウファ)為首，一些三流的傭兵們面對着人面鳥卻顯得無力，但是當ALUZI來到時，他單獨上前向這頭人面鳥挑戰，雖然洛法從後協力，但是他三兩下手腳已輕易地將人面鳥擊倒……完成工作的ALUZI照平常般回到家裏，正在畫畫的弟弟洛爾(ロイ)正打算起來迎接哥哥，可是因為他的行動不便而受到ALUZI的阻止，當他的見弟弟在畫畫時卻顯得不滿——

「又在畫『這些東西』?」洛爾回應說：「畫並不是『這些東西』…」

「又不能換來金錢，畫來有何用？」洛爾說：「畫畫不是為了錢的。」

「哼！真無聊。」洛爾說：「這與哥哥殺人不同。」

「甚麼！我並不是為了錢而當傭兵，是因為開心才當的，那不是與你一樣？」接着、ALUZI邊行進房邊說：「我對於有形狀的物件可沒有興趣！」

這令到洛爾回憶起一段舊事——ALUZI座在他旁說：「洛爾、製作東西有甚麼樂趣？」

「因為哥哥的內心充滿空虛。我的身體行動不便，單是畫畫已覺得很滿足。」



當洛爾想到這裏時發覺自己說錯話，於是便立即向兄長道歉，ALUZI並沒有追究，還將剛取回來的金錢及雕像放在櫃上。另一方面，在阿魯多利亞的皇宮內，公主絲蘭特(ジェラード)對於剛才被無辱一事很不滿，雖然負責任教的洛比魯(ロンベルト)勸導公主，但是公主心中的怒氣根本無人能平息。

當時的情況可謂令人鴉雀無聲——

傭兵部隊完成討伐蠻族的任務返回皇宮，國王決定將獎金名雕像送給最大功勞的ALUZI，一直無心打算無辱國王的他，收到這個雕像後總感到這個像就如「瞞騙」的象徵，於是他不禁大笑起來。



「哈哈哈哈哈哈…真悲哀、國王啊！」國王驚慌地道：「甚麼？」

「我可沒有這麼空暇時間！哼！這個雕像都有幾分似你。」

於是ALUZI舉起手上的大劍向着國王面前揮去，將雕像打破。這種行為就如各人展示出他不將國王放在眼內一樣，絲蘭特公主氣得立即命令傭兵們將他捕獲，可是卻無人敢動，直至ALUZI離開為止。

休閒的ALUZI在家中徘徊，突然從街外進來的一名古怪少女安絲蘭(アンジェラ)，卻說有要事欲求ALUZI辦理，由於他現在沒有要事做，所以便跟着她到外面去，為了找尋一個好的地方說明詳情，他們就選了在附近的一家「南樓飯店」，這家飯店專門經營倭國的菜色，可是安絲蘭卻對這味菜色極為不滿，更大吵起來，結果她誤喝了酒而昏在地上，ALUZI完全沒有她的辦法，只好付賬後帶她回家。



當ALUZI將安絲蘭放在床上後，才發覺原來她是公主絲蘭特，絲蘭特在熟睡時還發開口夢，說要向ALUZI報復。在那時候的ALUZI曾在她面前無辱其父親，當然ALUZI並沒有打算這樣做，因為他向眾人指出國王沒出息的事實，但ALUZI並沒有覺得自己做錯，可是在她面前父親始終都是父親，又怎會有孩子看見親人被罵而不作聲…

不久安絲蘭在床上醒來，她見天色已晚便決定明早才向ALUZI說明工作內容，ALUZI亦允她睡去。在這個時候的酒場中，一名神秘的女子委託一名傭兵明早協助運送貨物到雲魯羅亞(ヴィルノア)，雖然那名叫BADLUCK(バドラック)的傭兵說明條件，但是該名神秘女子立即答應。

翌日，ALUZI見公主沒有前來便到街外徘徊，當他繞過村子一週後回到家時，一名自稱叫艾蕭特(エージェント)的神秘女子前來依賴ALUZI當搬運工作，由於他現時比較空閒，於是便答應了這項任務，他與BADLUCK會合之後便出發。前往雲魯羅亞的路程大約需要1個星期時間，這次旅程非常順利，但那只不過是維持三日時間——

「幹這種事竟能得到很多報酬、真好！拍擋！」BADLUCK向ALUZI說。

「那個洛比魯真是！」ALUZI聽到洛比魯這名字便道：「洛比魯？是在阿魯多利亞大臣的委託？那女子不是委託人嗎？」

BADLUCK還未回答，就感到從後方有騎兵追來，他們好像在追趕着甚麼般，其實他們所追的就是ALUZI二人所運送的貨物，ALUZI從沒有想過這些貨物是甚麼，組過士兵們的調查，原來他們所運送的竟是公主絲蘭特，二人很快地逃離士兵們的視線，並在其中一個山邊休息。

「只好等到晚上才繼續逃走。不過洛比魯這傢伙、失敗了！！」

「哼！原來你知道！」ALUZI欲拔劍相向。

「我不知內情的，但是委託人時常都是洛比魯。」

「那些騎兵知道洛比魯的事嗎？」BADLUCK繼續說：「呀？怎會知道。洛比魯是雲魯羅亞的間諜來。」

「甚麼？」BADLUCK慌忙再說：「實際是怎樣我不知，但如果公主被擄走的話，阿魯多利亞就任由雲魯羅亞擺佈。」

雖然ALUZI想將這個腐敗的人殺掉，但是現在的他卻沒有打算這樣做，突然從遠方來的男人叫聲令到二人立即趕往現場看過究竟，怎料到剛才的騎兵一一倒下，而站立起來的卻是一隻強暴魔物，根據受傷的士兵所說，公主喝了由洛比魯所給予的藥後，變成一頭強暴魔物，並將他們一一殺掉，此時ALUZI才明白到，其實運公主到雲魯羅亞與否都不重要，公主變成魔物，看見真相的人都要死，BADLUCK明白道這場戰鬥根本就沒有勝算，他決定選擇逃走。可能逃走是正確的選擇，但是ALUZI並沒有逃走的打算，還決心將洛比魯殺掉。

就在他前去面對着變成魔物公主時，Valkyrie突然出現在他的面前，為了拯救公主的靈魂，Valkyrie必須將牠打倒……戰鬥很快就結束，ALUZI在返回阿魯多利亞的回程路上一邊行；一邊想：「(一直以來戰鬥對於我來說是最開心的事，可是今次的卻不同。)」



「因為哥哥的內心充滿空虛。」這時ALUZI的腦海裏浮現出洛爾的聲音。

「(不是！！別人的腐敗自己能確認得到，沒錯、能夠擁有絕對的價值觀，相對地就只能判斷人種，開始看不起別人，我與那個國王都是一樣…)」ALUZI心

想。

很快ALUZI回到阿魯多利亞，並主動前往召見洛比魯，洛比魯得知他是唯一的生還者，於是便露出真面目來，更向他作出呪法攻擊，他的呪法令到ALUZI不能自由行動，情況非常危急……另一方面被拯救的絲蘭特靈魂，向Valkyrie作出請求——



「求求你！救ALUZI！」Valkyrie回答説：「拯救？你所指的是怎樣的拯救？」

「這…」Valkyrie問道：「是讓他繼續生存？還是被我選中？」

結果Valkyrie依照她的請求前往救助ALUZI，與洛比魯的戰鬥立即展開，對於戰鬥女神來説，洛比魯根本不是對手來，當戰鬥完結時Valkyrie理所當然地離去，可是餘下的ALUZI卻受到城內的士兵逮捕，ALUZI根本無任何可以解釋的餘地，為了保身將前來逮捕他的士兵一一殺掉……在這個時候仔終於察覺到自己的命運…

「ヴァルキリー
「助ける？
助けるとは一体
どのようなことを指す？

「看來我怎樣也要麻煩你；真正強的勇者之魂是不會被引導到神界嗎？」ALUZI向Valkyrie説。

「高傲的人類啊！強悍並不是一切。」Valkyrie現身於半空説。

「哼！終於出現、死神！」這時響起絲蘭特的聲音：「你這個無禮者！戰鬥女神並不是死神，這樣説要處死你！」

「安絲蘭…」絲蘭特説：「嘻！原來你知道…」

「原來你沒事…」此時在他後方的士兵見他在自言自語便向他作出偷襲，不過最後都是被打敗，ALUZI繼續説：「有一件事要問你的…你與死神有甚麼不同？」

「死神是不會給予死去的地方，而我就可以為你製作道路。」Valkyrie回答説。

「道路？」Valkyrie繼續説：「無錯！但是這路是需要你自己行的。」

就在這個時候，有一把年老的聲音響起：「不要再作無謂的殺戮。」



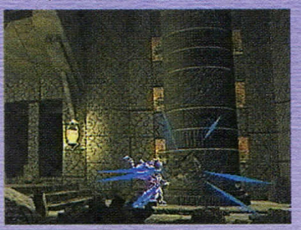
當ALUZI轉身一看，一名身穿騎士服的騎士進來，原來他就是阿魯多利亞的騎士團長；亦是他的父親。

面對着親生父親的ALUZI，根本就不能向他揮劍，於是只好將劍棄在地上，並從身後取出一把短劍自盡……因為他已再沒有甚麼留戀。死後的ALUZI靈魂由Valkyrie接收，雖然這是她至少的餞別，但對於ALUZI來説已是一個很大的禮物來。

接收到兩個靈魂的Valkyrie離開了阿魯多利亞，再一次來到美多加魯特上空，FREY吩咐她再一次集中精神，找尋不死者的存在地點，從而鍛鍊這些擁有勇者潛質的靈魂們，因為若不加以鍛鍊他們的話，即使Valkyrie將找回來的靈魂送上神界，後果就只有而路一條，為了他們能在神界中活躍，Valkyrie便開始進行修練之旅。這樣Valkyrie找到一處名為阿魯多利亞山岳遺跡的地方，這兒充滿着不死者之氣，於是便進入這遺跡前看，當她到達遺跡的盡頭時遇上這兒的頭領，將牠消滅後便離開。Valkyrie回到出口時FREY便向她告別，並交代一切之後便返回神界，就這樣Valkyrie開始找尋靈魂之旅。

(註：從現在開始世界將會以CHAPTER計算時間，而每完成1個CHAPTER就會返回神界報告，而人界則會以Period來計算時間，詳情可參閱115期GPM。)

注意事項



所需時間： 2 Period

備註： 在地圖的★點會有一條大柱，只要破壞了這條柱，就能取得EVNET EXP，不要忘記啊！

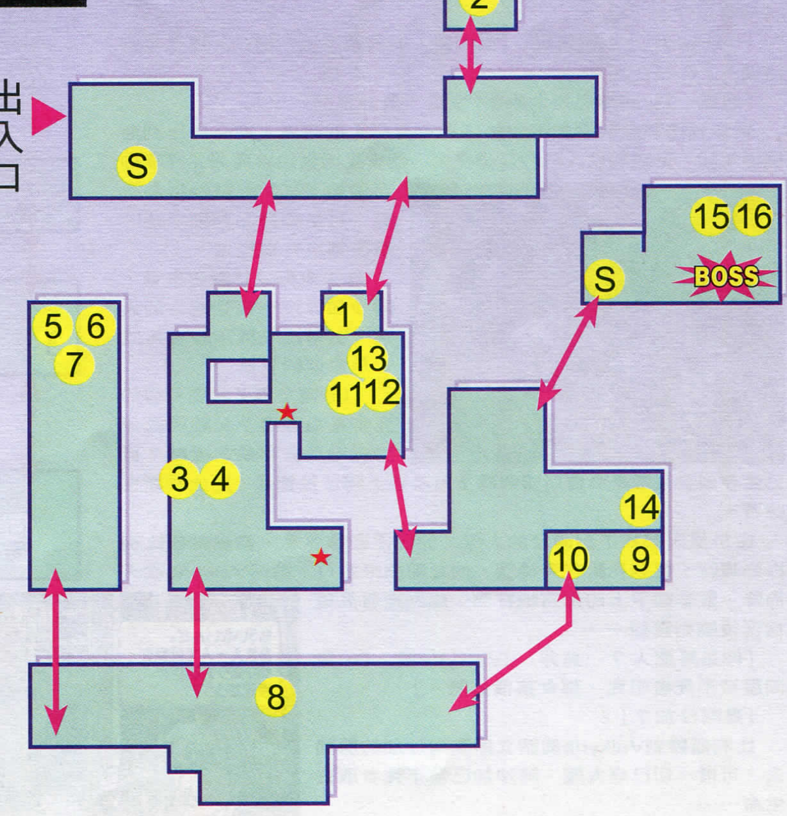
BOSS 戰

名稱：エルダーヴァンパイア
HP：4800
弱點：—

阿魯多利亞山岳遺跡MAP

1) 天空之瞳
2) 鐵格子之鍵
3) 植物種子
4) 不老不死之書
5) セボリー
6) クリス晶石
7) ベラソンナ
8) エレメント・セプター
9) ファイア・ランス
10) ジギタリス
11) 植物種子
12) 植物種子
13) トレジャー・サーチ
14) ラピス晶石
15) 封印小箱
16) 宝剣グリムガウディ

(註：以上為NORMAL及HARD MODE的地圖，EASY MODE的地圖會有些出入)



出現難度
EASY/ NORMAL/ HARD

CHAPTER 1-0

MODE	EASY	NORMAL	HARD
Period	24	24	24
所需人材	無限制	無限制	無限制
筆者推薦	比利斯	比利斯	比利斯

CHAPTER 1-1——命運

Valkyrie集中精神地聽取靈魂的聲音，她聽到從勒茜(ラッセン)傳來的求救聲，於是便前往那兒看。勒茜是一個商業中心，特別是奴隸的買賣非常盛行，當中有一名貴族，面對着這種事感到非常無奈，這一切都是命運的安排嗎？

住在拉茜的貴族比利斯(ベリナス)與家中一名買回來的奴隸阿沙加(アサカ)從家中出來，他們的目的地就是這兒最旺盛的奴隸販賣市場，可是對於阿沙加來説那兒是最不想到的地方，於是便找籍口拖延時間。



「為何會有這麼美的花，你知道它的名字嗎？」阿沙加摘起路旁的花問。

「阿沙加、真的這麼不想去嗎？」比利斯回頭問道；並將她手上的花奪去。

「還給我、比利斯先生。」阿沙加沈默了片刻後再説：「我並不喜歡買賣人口。看見時令我感到討厭！」

「這也是沒辦法的，我的妻子、瑪利亞(マリア)都不在，要你一人打理整個家；不是太辛苦嗎？」

「被比利斯先生所買下的人會幸福，但其他孩子就很可憐，可並不想見到。」

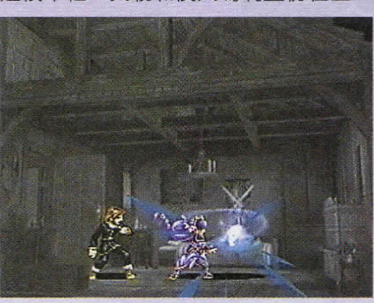
「阿沙加不去的話會令我感到苦惱；我又不懂異國的語言，沒法選擇工作的孩子的……」

「我討厭這樣！我的一句説話就決定人的一生…」比利斯説：「那麼花就可以？」

「……這…」比利斯再説：「選擇僕人與摘花不是一樣花，這是花的命運。」

「命運…」比利斯無奈地説：「沒錯、是神定的……」

這令到比利斯回憶起阿沙加來到家當僕人的時候，當時的比利斯還很年輕，父親和僕人瑪利亞仍在生，他看見因做錯事而哭哭啼啼的阿沙加，其父親對她極為不滿，可是經過比利斯求情，最後都沒有事發生。



二人來到奴隸販賣市場，阿沙加並沒有找到適合的人選，對於比利斯來説這可能也是命運的安排……

「(命運？妻子和瑪利亞的死都是命運嗎？父親與同伴在戰場死去都是命運嗎？自己生存到現在都是命運所賜的嗎？甚至遇上阿沙加都是…)」比利斯在想着。

由於整天都找不到適合的人選，他們便回家休息，當晚就在比利斯熟睡時，感到死靈在旁徘徊，他立即起來對付，這時Valkyrie從天而降，並拿起手上的劍將牠打倒，比利斯看見這情況後感到驚訝——

「你是甚麼人？…莫非…」Valkyrie説：「…這間屋被不死者咀咒，那女孩很危險。」

「是阿沙加？」

比利斯聽到Valkyrie的話立即到阿沙加的房間去，可惜一切已經太遲，阿沙加已被不死者取去生命……

「求求你！救她吧！」比利斯向Valkyrie説。

「已經太遲，誰也不能將命運改變。」比利斯飲恨地説：「…命運？無法斬斷這東西嗎！我愛她……」

「並不是完全沒有方法…」比利斯説：「甚麼都好、請告訴我！」

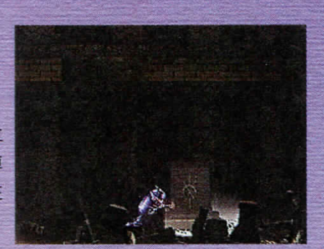


「是換魂之法。即是説以你來代替…這樣你就會因為她而死掉。」比利斯無奈地説：「這種情況、我無話可説。」

於是Valkyrie運用其能力實行換魂之法，她跳起在空中；在身後展出一對半透明的翅膀，將比利斯的生命能源轉到阿沙加上，Valkyrie接收比利斯的靈魂後離開了這間房，這時阿沙加全身發出白色的光輝，從死亡中活復過來，可是在她面前的卻是比利斯的屍體。事情解決後Valkyrie前去比利斯的房間，卻在衣櫃裏發現比利斯所幹的事……對她來説只能説一句：「太愚蠢…」

Valkyrie離開勒茜集中精神找尋不死者藏身之處，終於她找到佐魯迪地下墓地(ゾルデ地下墓地)，她進入後來到盡頭便找到這兒的頭領，將牠消滅後就可以離開。

注意事項



所需時間：2 Period

備註：在地圖上有註明「石像」的位置，將附近的石碑移動到白色魔法陣上，就可以取得EVENT EXP，但在移動之前先將魔法陣上的石像打破。

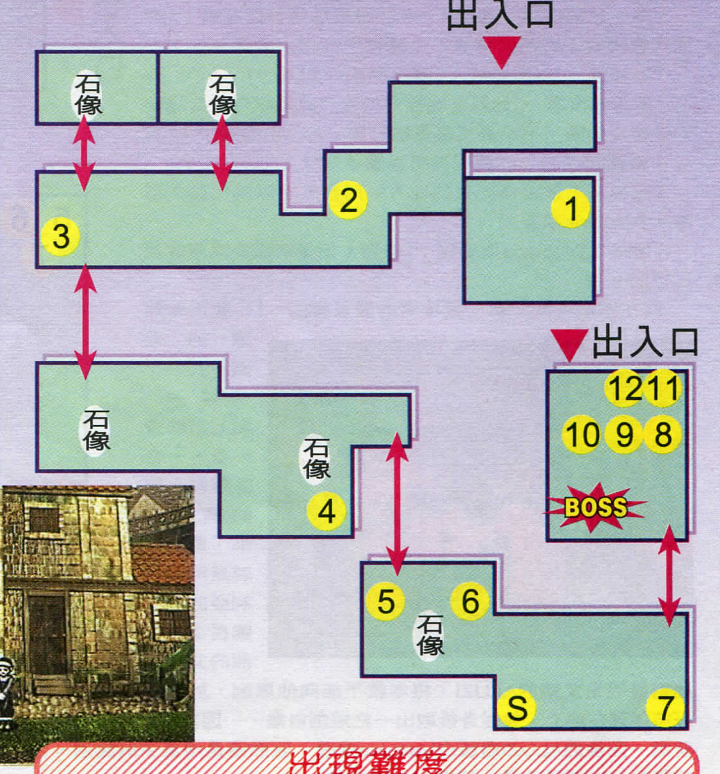
BOSS戰



名稱：ドロウシャーマン
HP：1000
弱點：—

佐魯迪地下墓地MAP

1) アタック・パワー
2) ショート・ボウ
3) アボイド
4) ファイア・ランス
5) ブロード・ソード
6) 天空之瞳
7) エレメント・セプター
8) ダマスクス製法書
9) 宝冠フェルマー
10) 青灰色之首飾
11) クールダンセル
12) マジック・パワー



CHAPTER 1-2——殘酷的現實

完成消滅佐魯迪地下墓地的事後Valkyrie再次細心聆聽，她聽到從古尼蒙啡蘭(クレルモンフェラン)發出來的哀號聲，於是便前往查看。悲哀的氣息籠罩着這古尼蒙啡蘭，原來這兒的村民正舉行一個喪禮，他們紛紛為死者祈求能受到Valkyrie的挑選，在儀式中被放出來的白鴿，彷彿帶領死者到天國般，從籠中飛到高高的天空。當中一位觀禮者就是死者的愛人，她似乎不能接受這個現實……在一個充滿大自然氣息的樹林裏，美莉亞(ミリア)正在等待着愛人的來臨，從遠方傳來的腳步聲越來越接近她身旁——

「對不起、美莉亞、等了很久嗎？」拉奧尼(ラウリィ)跑來說。

「不要緊、因為我喜歡這裏。」美莉亞說。

微風剛好吹過，令到整個樹林的樹葉響起如搖籃曲的聲音，美莉亞似乎非常喜歡這種聲響。

「聽見嗎？整個樹林都在共鳴，不像海浪的聲音嗎？」拉奧尼聽後回答說：「我一直都沒有留意，這好像叫『樹海』。」

「是、因為這樣才希望你來。」拉奧尼說：「為甚麼？」

「身為士兵的你不是要出海作戰嗎？」拉奧尼說：「原來你知道…」

「是、雖然母親叫我將你的事忘掉…」拉奧尼說：「這也沒辦法的。」

「不要這樣說！我會等你的…我來這兒的話能感覺到你的存在，並不單是地方；連與你一起的事也感覺得到，就像在一起般…」

「美莉亞…」拉奧尼被她感動後將她抱起並再說：「我是不會死的、所以要等我，我回來的話；我們結婚吧！」



與拉奧尼在樹林的一段往事，對於現在的美莉亞來說，拉奧尼的最後一句是多麼殘酷，雖然其母親為她帶來了一場婚事，可是她並沒有接受，當她再一次來到樹林聽取樹海的聲音時，已令她感到討厭，因為她已不想再回憶起這殘酷的事實，可是樹海的聲音沒人能停止…Valkyrie看見美莉亞的痛苦便找尋拉奧尼的靈魂。

「這樣真的可以嗎？」Valkyrie問。

「我的說話她又聽不到，我無話可說…」Valkyrie說：「如果我們有不能為人類做出甚麼的想法，這樣就錯了。」

「呀…」Valkyrie繼續說：「人的死是人之最強束縛，生存下來的人就會變得更弱，悲痛會更加束縛着人的心。你還不明白嗎？她的時間正在停止，而你就當殺死她是理所當然的事。」

「但是我…」Valkyrie說：「沒有必要俺飾，做自己可以做的事就可以。」

經過Valkyrie的指點拉奧尼終於都明白，他返回樹林找美莉亞，並將她抱起說：「對不起、我一直會保護你的…」



這件事情完結後令到Valkyrie感到自己就好像管理戀愛的天使。接着Valkyrie再次找尋不死者的所在，感到這個凶禍之森有邪氣，於是便前往查看，來到盡頭後Valkyrie看見這兒的動物變得凶暴化，她將這兒的惡靈消滅後令到這兒回復原狀。

注意事項

所需時間：2 Period

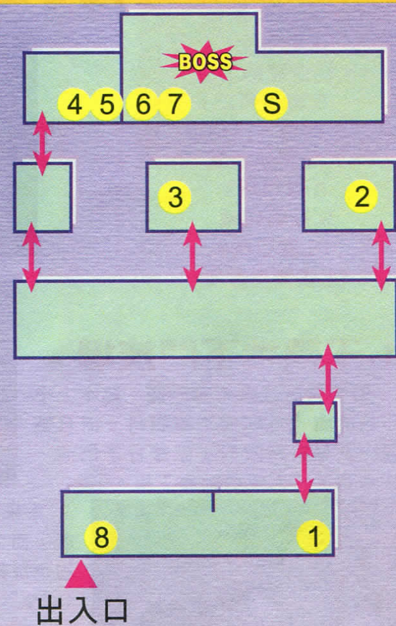
備註：由於這兒的環境比較雪白，再加上有不少樹木遮蓋視線，所以有不少寶箱看不到的，玩者必須根據地圖的位置尋找啊！



BOSS戰

名稱：インセイン・イエティ
HP：5200
弱點：炎





凶禍之森MAP

1) アイシクル・エッジ
2) フレアクリスタル
3) ラピス晶石
4) エレメント・セプター
5) エレメント・セプター
6) エクストリーム・ガード
7) 不死鳥之羽
8) 天空之瞳

出現難度

EASY/ NORMAL

餘下Period

基本上完成每個CHAPTER的EVENT後，Period還餘下很多，這些時間除了讓玩者回復角色的體力外，更可以到曾去過的迷宮探險以及去其他地方，若是去迷宮探險，就能為角色們提升LV，若是達到特定的條件到一些特定的地方，就有可能取得有用的ITEM，所以千萬不浪費時間啊！



地方：阿魯多利亞的ALUZI家
條件：隊中有ALUZI
所需時間：1 Period
取得ITEM：ドラゴン・スレイヤー



地方：勒茜的阿沙加房間
條件：隊中有比利斯
所需時間：1 Period
取得ITEM：押し花



地方：古尼蒙啡蘭的樹林
條件：隊中有拉奧尼
所需時間：1 Period
取得ITEM：戦乙女のペンダント

TO BE CONTINUED…

Text by 阜林三郎

人龍之爭劃上休止符

PS
製造商：NAMCO 售價：$448
發售日：發售中(12月2日)
容量：CD-ROM x 2 記憶：1 Block
RPG / MEM / 對應Dual Shock

由於有阿倫及茜娜這對劍術一流的雙親，菲利比自幼便學習劍術，15歲時更被譽為拉古西斯王國第一劍士的稱號。不過相信一山還有一山高的菲利比，為尋找更強的劍士比試，於是隱姓埋名參加茲蘭特王國的比武大會。以壓倒性的姿態勝出了比武大會的他，被茲蘭特王國邀請加入騎士團。而第一個測試，便是在茲蘭特城的鬥技場，與騎士團長威爾咸姆(Wilhelm)一戰⋯

第3章 魔人宰相

1. 王國地下鬥技場
2. 佐馬斯邸宅
3. 取引所1
4. 往遺跡的山道
5. 取引所2
6. 茲蘭特古代遺跡
7. 加利亞沙漠
8. 取引所3
9. 茲蘭特城
10. 取引所4
11. 佐馬斯邸宅



1.王國地下鬥技場



對手只有威爾咸姆一個，基本上小心他的魔法攻擊便不難對付。而且這場比武是有時限的，就算打不倒他，時間到了時也會自動停下來。



本來兩人的比試沒什麼大不了的事，而公主茜妮(ジーネ)對菲利比的劍技甚為欣賞。此時宰相佐馬斯(ソマス)對著魔劍好像有些什麼企圖似的，他突然發難捉住了公主，要威爾咸姆把菲利比的魔劍交過來，否則便會殺死公主！而他不知從何獲得的強大力量，茜妮怎也不能掙脫。菲利比見狀，毫不猶疑的便把魔劍拋了給佐馬斯，佐馬斯得手後便逃之夭夭。威爾咸姆為了答謝及讓菲利比追回魔劍，把自己的佩劍借了給他。

2.佐馬斯邸宅



一個不用費神的版面，因為怎樣走也好，只要回到大廳便會進入事件，收集一下金錢及記一記環境吧。

3.取引所 1

有錢的不妨買入號角(Horn)，往後可以交換些有用的寶物。

物品	價格
HORN	250val
H.P.MAX+8	400val
M.P.+30	120val

4.往遺跡的山道

在這裡會遇上與蝙蝠相似的黃蜂(Hornet)，先擋住攻擊再跳起斬殺。由於手持的不是魔劍的關係，菲利比的攻擊力明顯地較弱(打木箱要四刀！)，多採取逐個擊破的方法會較易打敗敵人。



5.取引所 2

交換物品的取引所，最重要是換入加強攻擊力的退魔之指環(Ring)。

物品	交換品
BRACELET	TEA
RING	PENDANT
TALISMAN	LITHOGRAPH

6.茲蘭特古代遺跡



由於攻擊力弱的關係，對付石頭怪時最好以兜割攻擊會較有效率。打倒它後右邊的閘便會打開，裡面有打開中間那閘門的按鈕。這裡有兩段分叉路，在第二個分叉路進入，一直到看見有石柱浮在半空的房間，回到之前一間房往上層，踏按鈕令中間的石柱降下，然後回頭往之前未進入的通道，便找到令左邊石柱下來的按鈕，再經石柱取得鎖匙。打開門後，只要把燈台點著便打開前往守護者(Guardian)處的門。要小心它的火球魔法及飛起後用鐵槌打出的衝擊波，另外它會趁第三劍時反擊，最好是連斬兩劍後後跳避開，打倒它之後便會得到魔劍「蘇羅(ソル)」。



7.加利亞沙漠

獲得魔劍後總算重振雄風(笑)，除了那些彈來彈去的沙魚(Sand Fish)比較麻煩外，這一版的問題不大。

得知菲利比取得魔劍的茜妮，本想借魔劍一用以打倒城內的魔物，不過菲利比決定助她一臂，順道奪回家傳的魔劍亞佐斯(アゾス)，此外他亦向公主表明了自己是拉古西斯王子的身份。





8.取引所 3

收購物品的店子，手上有Tiara的話可賣個好價錢。

物品	收購價
WINE	100val
TIARA	200val
PERFUME	50val

9.茲蘭特城





由於木箱常與箭台放在一起，小心暗箭已成了老生常談(笑)。在最後會與佐馬斯戰鬥，他的弱點是四個光球，而攻擊方面則是魔法及那四個光球的旋轉攻擊。把四個光球都打走後他便會跌下去，到時便可

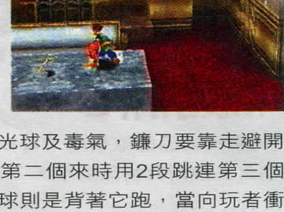
直接攻擊，而當光球若隱若現的話則表現會作出攻擊，最好走到地台四邊避開。

10.取引所4

出售回復寶物，補充一下體力繼續上路吧！

物品	價格
H.P.+10	40val
H.P.+30	60val
H.P.FULL	120val

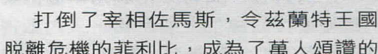
11.佐馬斯邸宅



跟之前不同的是所有陷阱都會有效，要小心。先往右邊按鈕打開大廳的閘，之後便可上上層在盡頭的房間取得鎖匙。回去開門後便再遇佐馬斯，他會變成一頭怪物。牠的攻擊有鐮刀、光球及毒氣，鐮刀要靠走避開第一個，在第二個來時用2段跳連第三個也避開。光球則是背著它跑，當向玩者衝過來時跳起避開便成。而牠每次攻擊後都會停下來，那時是攻擊的時機。

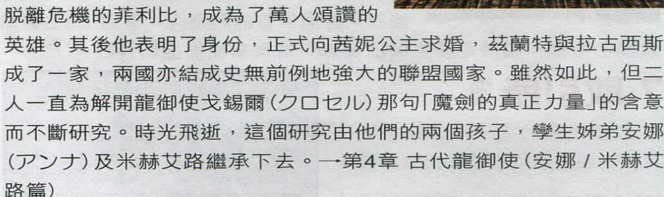


Vs Dragon Tempest



弱點：翼

頗難應付的龍，因為牠刮起的風能把玩者吹到毒池，而衝擊波及光圈都不難應付。與佐馬斯一樣每次攻擊後會停下來，那時便走近攻擊其弱點，掌握使用回復魔法的時間是致勝的關鍵。



打倒了宰相佐馬斯，令茲蘭特王國脫離危機的菲利比，成為了萬人頌讚的英雄。其後他表明了身份，正式向茜妮公主求婚，茲蘭特與拉古西斯成了一家，兩國亦結成史無前例地強大的聯盟國家。雖然如此，但二人一直為解開龍御使戈錫爾(クロセル)那句「魔劍的真正力量」的含意而不斷研究。時光飛逝，這個研究由他們的兩個孩子，孿生姊弟安娜(アンナ)及米赫艾路繼承下去。→第4章 古代龍御使(安娜／米赫艾路篇)

第3章 凶龍神

歲月流逝，世界進入了大航海時代，亦因為大家隨著這個趨勢，所以花娜的貿易生意非常的成功。由於這個原因，哥迪爾一家亦踏上了航海的旅程。而他們的兒子菲臘看來很適航海的生活，然而在航海的途中，他們乘坐的船受到魔物的襲擊，而菲臘的命運，在這裡才剛剛開始……

1.交易船甲板



完全是熱身的一關，只有三個不太強的敵人，小心牠們的突襲便不難應付。



當菲臘擊倒了襲擊船的敵人後，突然一頭類似龍的魔物出現在船上。看見菲臘手持魔劍，那魔物叫菲臘把魔劍交出來，菲臘當然不肯，結果被那魔物打了落海……

2.帕里島海岸



菲臘醒來的時候，發現自己身處一個海岸，而身旁有一名少女。他從少女的口中得知自己有途中殺了20條鯊魚！正當他問少女的身份時，一名騎士裝束的男子出現，相信是那少女的同伴。得知自己身處一個海島上的菲臘，唯有尋找村莊以求離開的方法。

在海岸主要是海星為敵人，而途中有不少地雷及箭台要小心。進入山洞之後會比較輕鬆一點，到達森林時要注意一種叫Roper的怪物，打倒後會分裂成兩隻小的，要再打一次。最後打倒兩隻巨蟹，獲得Lv2的回復魔法便成。



3.取引所1

筆者建議購買胡椒(Pepper)，這是可繼承的寶物，在往後的故事中可利用它換取有用的寶物。

物品	價格
PEPPER	200val
H.P.MAX+8	400val
M.P.+30	100val

4.熱帶雨林

螳螂會非常主動地攻擊，因此在牠處於無敵時最好面向牠不動以便擋開其攻擊。



分叉路那裡則先往右面，之後再向上走，在兩邊的最後都會遇上半人馬(Centaur)的箭手，除了放箭外還會四處亂衝撞向玩者。只要注意她們的無敵時間，看準時機攻擊便成。

5.取引所2

交換物品的取引所，可以的話盡量交換所有物品到手。

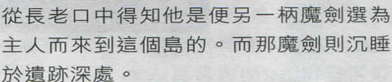
物品	交換品
BRACELET	TEA
RING	PENDANT
TALISMAN	LITHOGRAPH

6.咒術師之村

這裡出沒的敵人並不難對付，不過有一種黃色人臉的幽靈是打不倒的，最好不要理會全數避開。中途出現的大石版(Bacula)，只要小心它轉動時是無敵的便可。而魔法師(Sorcerer)本身會使出火球魔法，而使出魔法或中招後便會消失在另一個位置出現，留意他出現的位置便不難對付，攻擊力高的話可一記垂直斬便可打倒。



打倒了魔物之後，菲臘從長老口中得知他是便另一柄魔劍選為主人而來到這個島的。而那魔劍則沉睡於遺跡深處。





7.取引所3



售賣回復寶物的店子，若之前受了傷沒有回復的話不妨在此補充一下。

物品	價格
H.P.+10	30val
H.P.+30	45val
H.P.FULL	90val

8.密林奧地



主要是注意針山，M.P.不多的話最好別用不可視魔法。而敵人方面有蠍子(Scorpion)及水晶騎士(Crystal Knight)，前者多用垂直斬會較易處理，而後者則在他消失時停下來，擋下其突擊後再攻擊便不成問題。



Vs Dragon Thunder

弱點：腳

此龍的攻擊主要是雷電系，閃電最好不停的走來避開，而光球則是走開，待它們衝來時便2段跳避開。而牠每次攻擊後都會停下來，那便是最好的時機進行反擊。

9.帕里古代遺跡



在第一個分叉路先往上走取得鎖匙，然後沿路前進便會回到起點處。中途遇上的巨人騎士(Giant Knight)，則要小心他倒下時使出的下段斬，只能跳起避開，那時可順手用兜割攻擊。然後利用升降台到上層，取得第二條鎖匙。跟著利用鎖匙前往盡頭的房間，那裡會遇上守護者，打敗他後便會得到另一柄魔劍「加頓姆(カドゥム)」。

10.取引所4

收購物品的店子，不過價格一般，是否出售手上的東西可自行決定。

物品	收購價
WINE	100val
TIARA	50val
PERFUME	70val

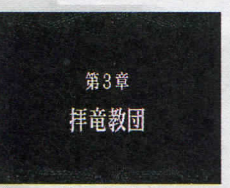
11.茲蘭待艦艇內

交待劇情的地方，那少女表明自己是茲蘭特王國公主茜妮(ジーネ)的身份，並要求菲臘幫助打退在王國肆虐的龍。只要他打敗了龍，其他魔物便可由王國應付，然而菲臘要求報酬是得到公主，而她又答應了要求……

雖然菲臘與茜妮回國後成功擊倒了龍及魔物，但是菲臘以防龍捲土重來，於是留下在茲蘭特王國。及後他與茜妮結婚，誕下了一對孿生子。這對名為安娜及米赫艾路(ミハエル)的姊弟，為了守護國家而展開尋找魔劍的旅程……→第4章 古代龍御使(米赫艾路篇)

第3章 拜龍教團

1.卡迪利西部
2.取引所1
3.沙爾特國境地帶
4.取引所2
5.沙爾特之街
6.邪教徒禮拜堂
7.取引所3
8.禮拜堂地下
9.巨大遺跡地下部
10.取引所4
11.巨大遺跡最深部



經過一番的教導，謝倫雖然未全學會哥迪爾的劍技，但實力也增強了不少。然而此時哥迪爾患上了疫症，英年早逝。再次獨個兒的謝倫因為與村民的關係不好，於是展開了獨個兒的旅程。歲月流逝，謝倫已成為同行懼怕的盜賊。一日，謝倫在旅途中遇上一群盜賊團的襲擊。

1.卡迪利西部



基本上要注意那些箭台及地雷，而敵人方面有都是以前遇上過的，不難應付。後段出現的有毒水池利用2段跳便可跳過，但是移動板則要留意其軌道，免得失手跌下去。最後會遇上兩隻螳螂及兩名箭手，最好先對付那兩名箭手，之後便可專心對付那兩隻螳螂。打倒牠們後可獲得Lv2的地雷魔法。



雖然盜賊首領說謝倫沒有盜賊的道義，但當時謝倫只想知道地圖所指的環境。在謝倫的威迫之下，盜賊告知他是沙爾特王國達赫加教團的藏寶地圖。得知與龍有關之後謝倫決定走訪一趟。

2.取引所1

與「魔人宰相」那一篇的情況相似，最好是買入號角(Horn)，留待將來交換寶物之用。

物品	價格
HORN	200val
H.P.MAX+8	300val
M.P.+30	60val

3.沙爾特國境地帶



主要是留意那些黃蜂，先擋住攻擊再跳起斬殺。而途中看見牆上出現的魔門，會把玩者捉住送回起點，由於不會受傷，在某些地方是對於移動上頗便利的敵人。在最後他遇上了一頭叫哈爾法斯(ハルファス)的龍，雖然那龍說哥迪爾是被龍所殺，但謝倫並不相信，而他心感不敵對手，於是藉對方攻擊時順勢逃走。

4.取引所2

交換物品的取引所，可以的話盡量交換所有物品到手。

物品	交換品
RING	TEA
BRACELET	PENDANT
TALISMAN	LITHOGRAPH

5.沙爾特之街



要留意的是那些綠色的史萊姆，另外盡頭會遇上巨人騎士，小心其下段斬及回身斬便問題不大，打倒他後會獲得Lv2的結界魔法。

6.邪教徒禮拜堂

第一個目的是利用火球魔法點著所有燈台，令到大廳上方的門打開。由於火球魔法有一定的射程，大可不用利用前面的針山。跟著便按鈕放下上層吊橋，入內取得鎖匙。打開下方的門進內，會遇上3名赫加教團的信徒，由於是魔法師的關係，很輕易便把他們打敗。

7.取引所3

收購物品的店子，價錢不錯，有寶物在手的話不妨賣出去換錢。

物品	收購價
WINE	300val
TIARA	50val
PERFUME	300val

8.禮拜堂地下

主要是處理毒池上方的三根石柱，首先是拉最初的手柄，然後跳到對岸，再拉下方的手柄讓中間的石柱升高，再拉上方的手柄讓左邊石柱升起。先打倒上層右面的毒菇取得Lv2回復魔法才離開。到盡頭的房間取得鎖匙開門後，便會到達最頂層，那裡有些地板是可以用兜割或垂直斬打破的，打倒最底層的敵人便成。



雖然找不到寶物，但是謝倫卻找到一個被鎖起來的少女，她叫莎拉(サーラ)，被捉來作龍的祭品。謝倫救了她後，從她口中得知教團的寶物是賢者之石，他們是用來令龍復活的，而且教團的事與那哈爾法斯有關。

9.巨大遺跡地下部



先往左邊取得鎖匙，那房間的飛索旁有轉盤可以回捲，往後兩章經常會使用，不妨熟習一下。利用下層的魔門便可回到起點，上方的路會出現大風扇，只要不斷的走及跳起避開那些幽靈便可。

10.取引所4

出售回復寶物的店子，補充過後便前往對付龍的地方了。

物品	價格
H.P.+10	20val
H.P.+30	30val
H.P.FULL	60val



11.巨大遺跡最深部

鎖匙在右方的通道，而升降台只要點著附近的燈台便成。而鎖匙在飛索的中途，最好在剛見到地台時便跳起，過早過遲都會跌落下層。而之後利用大石跳上上層是有些難度的，加速並且在最高點是再跳會較易成功。先往上方的房間取寶物，然後往左面的房間前進。



Vs Dragon Hades

弱點：胸部光球

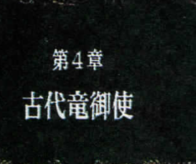


唯一能夠傷害龍的方法，便是攻擊其胸部的光球，擊中後光球便會裂開為四份，到時再攻擊光球便可傷到它。它的攻擊則主要是電球、擺尾、擺頭以及塌下來，基本上利用2段跳便可避開電球及其爆風。而其他時間則專心攻擊光球便成。

由於令龍復活失敗，哈爾法斯決定再戰謝倫，然而謝倫仍沒有戰勝牠的把握，幸而莎拉使出火魔法擊退了哈爾法斯。雖然賢者之石已融入龍骨當中，但是莎拉知道把賢者之石提煉出來的方法。於是謝倫決定助她一臂，然後把賢者之石賣掉賺錢展開新生活。

把賢者之石賣掉發了財的謝倫，在沙爾特買了房子與莎拉共同生活。後來誕下了名為安妮坦(アニタ)的女兒，安妮坦繼承了母親的魔法力量，以及父親的劍技，當起了退魔士。→第4章 古代龍御使(安妮坦篇)

第4章 古代龍御使 前編 (安娜／米赫艾路篇)



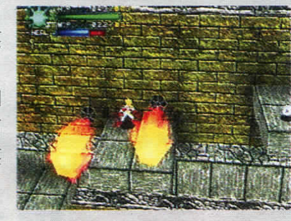
由第3章「魔人宰相」來便會是安娜，而「凶龍神」則是米赫艾路為主角，嚴格來說他們是姊弟的關係，而他們的流程及地圖的構造是相同的，只是敵人及陷阱的擺放會有所不同，另外根據不同的主角，下一章的主角也會不同。

1. 沙爾特巨大遺跡
2. 取引所1
3. 巨大遺跡地下部
4. 巨大遺跡最深部
5. 取引所2

1.沙爾特巨大遺跡



(安娜篇)先往分叉路的右邊取鎖匙。途中有一個房間有高牆擋路，由於開門的按鈕在牆上，所以要利用牆上的石階前進，小心噴火口便成。而開鎖後通道會有針山落下，要蹲下避過，而中途不可進行攻擊。



(米赫艾路編)大致上與安娜篇相若，雖然高牆的房間沒按鈕，但是地面有針刺，所以取道石階會較好。另外要小心往後遇上的蜥蜴人會噴毒氣。

2.取引所1

雖然增加H.P.上限是不錯的選擇，但是買下寶物(Pepper及Horn)的話，在往後可交換更有用的寶物，不妨考慮一下才決定。

(安娜篇)

物品	價格
PEPPER	200val
LITHOGRAPH	500val
H.P.MAX+8	500Val

(米赫艾路編)

物品	價格
HORN	300val
PENDANT	450val
H.P.MAX+8	500Val

3.巨大遺跡地下部



(安娜篇)先往上方的門，打倒那些史萊姆，避過落下的針山及旋轉的滾輪後，便找到打開左邊門的按鈕。到盡頭有飛索的房間便可取得鎖匙離開。在中途會遇上女魔法師(Sorceress)，雖然與魔法師同樣的方法應付，不過她所用的是冰魔法，小心被結冰啊！

(米赫艾路篇)同樣是先往上方的門，打倒巨人騎士取鎖匙，然後到左邊開門，到盡頭按下按鈕，再回去上方的門打開鎖著的門便成。

4.巨大遺跡最深部



(安娜篇)處理的方法與「拜龍教團」差不多，先找的並非鎖匙而是按鈕。往右邊的路走，中途會遇上有大風扇及地雷的房間，邊打地雷邊跑便不成問題，而鎖匙則是在高層跌下來的那高台上。

(米赫艾路篇)鎖匙同是在要由高層跌下來的那一個高台上，由於沒有鎖著，所以是先往上方的門。大風扇的房間有著火地板，最初先利用冰魔法滅火取寶物，往後再要來的話，只要小心的跑便可避開所有著火的地板。



不論是安娜或者米赫艾路，都會在這裡遇上威爾咸姆被哈爾法斯所殺的事件。

5.取引所2

有寶物可交換的話便交換吧！

(安娜篇)

物品	交換品
RING	HORN
EARRINGS	TEA
PENDANT	MASK

(米赫艾路編)

物品	交換品
EARRINGS	PEPPER
RING	TEA
LITHOGRAPH	HARP

第4章 古代龍御使 前編 (安妮坦篇)

1. 魔術師之砦
2. 取引所1
3. 加利亞沙漠
4. 取引所2
5. 茲蘭特古代遺跡

由「拜龍教團」一章來到的第4章，以謝倫的女兒安妮坦為主角，基本上前半部的流程與另外兩個主角不同，而後段三者的地圖是相同的。

1.魔術師之砦



這裡要注意的除了會以拋物線攻擊的斧頭(Devil Axe)外，便是會突然衝過來的鹿頭(Deer Head)。斧頭只要是在地面便可輕易地打倒，而鹿頭則先擋後攻會較好。另外中途會遇上3名巨人騎士，那時最好使用防禦魔法再對付他們，否則很易被他們的圍攻所擊倒。最後要小心那兩頭冰犬(Ice Hound)的冷氣攻擊以及半人馬的暗箭。



打倒了魔物後，安妮坦找到了令魔物聚合的原因，是一塊相信是魔界來的石板，上面記載了關於三柄魔劍的事，手持其中一柄魔劍的她，決定往最近的茲蘭特王國找尋另一柄魔劍。

2.取引所1

價格不算太昂貴，加上這時候安妮坦身上可能有很多錢，不妨全都買下來。

物品	價格
PEPPER	100val
LITHOGRAPH	250val
H.P.MAX+8	350Val



3.加利亞沙漠

基本上與第3章「魔人宰相」時那一個相似，不過多了針山及箭台，而最後會遇上威爾咸姆，由於安妮坦拒絕借出魔劍，於是打起來。基本上應付的方法與「魔人宰相」時一樣，不過場地上多了地雷，可用來幫助攻擊。

打敗了威爾咸姆後，從他口中得知拉古西斯滅亡的原因。原來當年施莉亞公主得到另外兩柄魔劍，試圖製造一柄新魔劍，結果當然是失敗了。魔界之門雖未完全打開，但那事件後已令拉古西斯充滿瘴氣，人類不能再居住，拉古西斯亦因此滅亡。雖然如此，但是安妮坦聽完之後，更加強了對另外兩柄魔劍的興趣。



4.取引所2

比較有機會的是交換Earring及用Mask交換Lithograph，不過之前沒有獲得這兩件寶物的話，便可能什麼到換不成。

物品	交換品
EARRINGS	HORN
LITHOGRAPH	TEA
LITHOGRAPH	MASK



5.茲蘭特古代遺跡

路徑又是與「魔人宰相」時相似，不過最初找到的並非按鈕而是鎖匙。而裡面石柱房間所要啟動的不是石柱而是移動板，次序也是一樣。獲得第二條鎖匙後，那燈台的房間有點不同，要先點火，然後用冰魔法射向燈台（降溫？）才會開閘。



由於遇上的並非守護魔劍的守護者，當然見不到魔劍的蹤影。正當安妮坦感到疑惑之際，哈爾法斯突然出現。而安妮坦得知牠是要殲滅的對象，準備出手時，被哈爾法斯封住了行動，並在她額上刻上了咒詛，一個月後便是她的死期，要解咒的話就只有殺了牠。

第4章 古代龍御使 後編

6.庇尼亞山
7.取引所3
8.庇尼亞城塞都市
9.取引所4
10.萬魔殿聯絡道
11.結界
12.萬魔殿

在這裡開始三者的地圖是相同的，與之前一樣只是敵人及陷阱的擺放不同，另外中途遇上的首領也有所分別。筆者會提及一些有分別的地方。

6.庇尼亞山

（安娜篇）第一個有溶岩的房間沒有石壁，佈滿噴火口。而後面的房間要留意移動板的位置來跳。



（米赫艾路篇）第一個有溶岩的房間看見有大風扇吹，而風扇上方有開關的按鈕，此外要小心噴火口。

（安妮坦篇）第一個有溶岩的房間佈滿了地雷，要小心行動，而後面的房間與安娜篇相似，要注意移動板的位置。

7.取引所3

收購物品的店子，價好不妨賣來收錢。

（安娜篇）

物品	收購價
WINE	150val
TIARA	400val
PERFUME	20Val

（米赫艾路編）

物品	收購價
WINE	100val
TIARA	30val
PERFUME	40Val

（安妮坦篇）

物品	收購價
WINE	600val
TIARA	200val
PERFUME	800Val

8.庇尼亞城塞都市



安娜篇是先向右走取得鎖匙再到左面，而米赫艾路則是先左後右，而安妮坦則較麻煩，先向右邊走按鈕打開左面的吊橋，再往左邊取得鎖匙回去開右邊的門。除了三者的行動次序外，最大的分別是米赫艾路會在這裡遇上首領古薩姆西斯（GRUSAMSEUS）。他主要是冰系及火系魔法，另外也會使出分身的雷電魔法。火系及雷電可以靠跑避開，而冰系則用2段跳避開，使出魔法後那數秒是攻擊的時機。

9.取引所4

這章最後的店子，回復點M.P.後繼續進發吧（有錢的話）！

（安娜篇）

物品	價格
M.P.+10	100val
M.P.+30	150val
M.P.FULL	300val

（米赫艾路編）

物品	價格
M.P.+10	80val
M.P.+30	120val
M.P.FULL	240val

（安妮坦篇）

物品	價格
M.P.+10	50val
M.P.+30	75val
M.P.FULL	150val

10.萬魔殿聯絡道



主要的分別是，只有安娜一個不用取鎖匙便可前進。而安妮坦取鎖匙只是打開上方的門，不過想取得寶物的話，便要取得鎖匙後立刻走回頭，否則到了下層便是不歸路了。



11.結界

三者同樣，先走十字路的兩邊再走中間，而安娜及安妮坦會在這裡遇上首領，御使之一的華布拿（ヴァプラ），牠的特點是腹部能夠彈開攻擊，所以要從側面進攻，而正面攻擊不只彈開，還會加一記毒氣。主要攻擊有衝擊波、放出炸彈魚及從空中壓下來。

12.萬魔殿



一次過打三個首領是這關的難點，第一個是御使之一戈錫爾，亦是最易對付的一個，牠會使出火球魔法及呼喚骷髏兵。對付方法是站在那些浮起的石柱下，待牠踏上去時便用上方斬（按實R1再按×）打碎石柱令牠跌下來，到時便可直接攻擊牠，只要小心其魔法及骷髏兵，大可以無傷的打敗牠。

跟著便是對付另一個御使哈爾法斯，雖然牠放下了補充HP及MP的寶物，但留待緊急時才去取也不遲。牠的攻擊有振動波（某格game必殺技？）、用矛刺出、在空中放光彈及俯衝攻擊，每次攻擊後都會硬直一兩秒，只要小心避開攻擊便不難找到向牠反擊的時機。

Vs Dragon Talon

弱點：頭

牠的弱點並非本身的頭，而是第二形態時像觸手的那個。在第一形態時牠的攻擊有衝擊波、爪、放出土蟲（Cave Slug）及毒氣彈，最好繞到牠背後攻擊，而當牠攤開雙手後便會叫一聲再放出衝擊波，掌握這一點便不難避開。當變成第二形態時會多了光線攻擊，最好是接近引牠出爪，當兩爪齊發之後便利用兜割或上方斬攻擊那長條狀的頭部。

雖然擊敗了龍，但原來是戈錫爾的圈套，更令牠得到了三柄魔劍，獲得強大的魔力……→第5章 邪龍復活

第5章 邪龍復活

1.舊拉古西斯市街
2.拉古西斯城跡
3.往魔界的洞穴
4.取引所1
5.魔界邊境
6.取引所2
7.魔界都市
8.取引所3
9.異形之森
10.取引所4
11.永遠的迷宮

若是由安娜/米赫艾路篇來的話，主角將會交換。而安妮坦篇最初會是謝倫為主角，過了「拉古西斯城跡」後便會換回安妮坦作主角。



1.舊拉古西斯市街



這一關的重點是進入地下道前保持足夠的MP，因為在地下道初段會遇上較為強力的敵人，若果MP不足以使出回復魔法的話，會有陷入苦戰或甚至被擊倒的情形。亦由於這個原因，在安娜篇的時候應避免使用不可視魔法穿過針山。



2.拉古西斯城跡

由於三名主角都沒有魔劍在手，攻擊力十分疲弱，使用逐個擊破的戰術是維持狀態的必要條件。使用儲氣斬(按實口一段時間後放開)等特殊攻擊也是一個有效的攻擊手段。

3.往魔界的洞穴



三者同樣是尋找鎖匙，而位置則在上層的地方。獲得鎖匙後沿路前進，會到達針山房間的上層，記著不要直接跳下去，應該在畫面的右端跳便可避開針山。而中途(米赫艾路及安妮坦篇是在取得鎖匙前)會看見一個類似倒轉了的避雷針的機關，作用與燈台一樣，只要站在下面使出雷電魔法便可。

在迷宮的盡頭遇上了守護魔劍的守護者，從它那裡得知魔劍的真相：古代神創造的世界只有善與美，怎料在神所知道的領域以外飛來了巨大的岩石，帶來了邪惡的龍。而龍更在瞬間大幅增長，到達了開戰的境地，但亦因為這樣而令生靈塗炭，神為了完結鬥爭而運起了禁用的奇跡術「魔劍轉生」，把自己最信任的天使貫入邪惡，化成魔劍，以邪制邪。有三名天使自願墜入地獄深淵，分別是冰(炎)天使亞佐斯、光天使蘇羅及雷天使加頓姆。其後神利用三柄魔劍把龍封印起來。然而龍卻以人類的邪惡之心，藉另一個形態——龍人(ドラゴンハーフ)生存下來。



而龍人為了重開次元的封印而奪取魔劍，神預計了邪龍復活，為了這一天來臨，祂讓一些人類擁有自己的血統來對抗龍，那就是滅龍士。此外還花了數百年的時間，製造了這柄劍，能夠敵過一切天、魔的滅魔天劍「伊古尼斯(イグニス)」……

4.取引所 1

基本上這三件寶物往後都沒用途，雖然價格不一，但不妨賣掉換點錢。

(安娜篇)

物品	收購價
WINE	100val
HARP	1000val
MASK	1000Val

(米赫艾路編)

物品	收購價
WINE	300val
HARP	400val
MASK	400Val

(安妮坦篇)

物品	收購價
WINE	50val
HARP	10val
MASK	10Val



5.魔界邊境

基本上這一關並不難走，而在米赫艾路篇會遇上針山加上地雷的複合陷阱，而安娜篇則會遇上新敵人獨眼巨人(Cyclops)，牠的跳躍攻擊是不能擋的。

6.取引所 2

價格高昂，由於是最後一章了，不用顧及繼承的問題，不妨購買H.P.MAX+8增加上限。在能力範圍內盡量購買吧！

(安娜/米赫艾路篇)

物品	價格
H.P.MAX+8	600val
TALISMAN	800val
LITHOGRAPH	700val

(安妮坦篇)

物品	價格
H.P.MAX+8	400val
TALISMAN	500val
LITHOGRAPH	400val

7.魔界都市



三者都是往右面的通道，取得鎖匙打開中央的大門，不過安妮坦篇需要先上樓梯按鈕打開右邊的閘門。而敵人方面沒有什麼特別的地方，反而要注意箭台、地雷等陷阱。

8.取引所 3

四個字：換得好換！

(安娜篇)

物品	交換品
RING	HORN
LITHOGRAPH	PEPPER
PENDANT	PERFUME

(米赫艾路篇)

物品	交換品
RING	PEPPER
EARRINGS	HORN
PENDANT	PERFUME

(安妮坦篇)

物品	交換品
RING	PEPPER
PENDANT	HORN
EARRINGS	PERFUME

9.異形之森



這裡的特點是雙層構造，在某些可跌下去的地方會有個洞，到下層後往左走便會回到起點的樹洞再來過，基本上上下層有不少好東西，不妨跌一次來發掘一下，不過小心當中不少陷阱或敵人存在。

10.取引所 4

最後的補給站，不過在之前已儲滿的話便不用理會。

(安娜篇)

物品	價格
M.P.+10	100val
M.P.+30	150val
M.P.FULL	300val

(米赫艾路編)

物品	價格
M.P.+10	120val
M.P.+30	180val
M.P.FULL	360val

(安妮坦篇)

物品	價格
M.P.+10	60val
M.P.+30	90val
M.P.FULL	180val

11.永遠的迷宮



最後一戰的地方，共分為三部分。第一部分是利用大廳兩邊的房間，去找出那三個在上層的避雷針機關，讓四個機關都充電後便前往吊橋，拉動把手放下右邊的吊橋，在盡頭的房間進入第二部分。而第二部分的目的是令圖片那個房間中出現鎖匙及取到手離開，要注意的是房間有左右兩個出入口，分別連接了兩塊有方向指示的移動版的前方房間，另外左下方那手柄是四方向活動的。由於過程複雜，只簡説三人進入房間的次序，安娜是由第一塊移動板前往房間左，拉手柄令鎖匙出現，然後經第二塊板進入房間右邊取鎖匙，在第二塊移動板左面的門離開。米赫艾路相若，不過拉手柄則先推上，按鈕後拉左再拉右，進入右上角按鈕令鎖匙出現，之後便由第二塊板進入房間右邊取鎖匙及離開。安妮坦則是相反，先往房間的右邊按鈕令鎖匙出現，再拿著另一條鎖匙打開第一塊移動板前方那門進入房間的左邊，拉手柄向左後按鈕，再把手柄推上便可取得鎖匙離開。



離開後便進入第三部分取得一條鎖匙，回到吊橋後拉手柄放下前方的吊橋便進入房間，此時會再遇上戈錫爾，要與牠一戰，不過只是環境改變了，攻略法可以把第4章那個照辦煮碗，打倒戈錫爾後便與邪龍達赫加展開最後一戰！

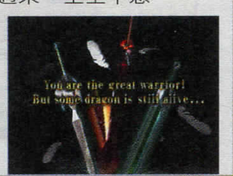
Vs Dragon Azi Dahaka



弱點：角

作為最後首領，Azi Dahaka的攻擊多達6種，分別是擺頭、擺尾、火球、封印柱、衝擊波及撞擊。基本上除了封印柱外所有攻擊都可輕易避開，而封印柱則要在出現的時候立即背向Azi Dahaka走，否則便會被困當中任其魚肉。雖然弱點是角，但是在第一形態時是很難打中的，所以最好「旁敲側擊」，攻擊腹部、尾巴等較易打中的地方。當受到一定的傷後牠便會巨大化成第二形態，基本上會沒有了封印柱的攻擊，取而代之是噴出巨大的光柱及兩手攻擊，但因為積體大了變得較易擊中。而對付第二形態，筆者有一招十分有效的方法，就是追著牠的影子，當牠降下時便不斷使出上方斬，特點是除了能攻擊牠的頭部外，亦可避開降下時出現的衝擊波或者其他攻擊！當牠HP扣盡時便會倒下，但不代表被擊倒，要趁這一刻向其角使出致命一擊！否則牠便會以1/3的HP復活過來，生生不息……

二週目……



雖然攻略在此結束，但並不代表遊戲已經完結，ending後便會記錄下來進入二週目，真正的ending在同一個記錄中完成所有故事便會出現……

ポケットモンスター金・銀

TEXT：MARKS

GOLD VS SILVER攻略PART 3



GB 製造商：任天堂
發售日：發售中　售價：3800日圓(各版本)
容量：ROM帶
RPG/MEM/通信對應

上回提要

SILVER在挑戰コギネ精靈場館後，來到正舉行捉蟲大會的自然公園，SILVER在這裏捉到一些非常罕見的Pokemon。由於有一棵搖擺樹—ウソッキー出現在36、37番街之間的必經之路上，所以SILVER利用在花店取得的「ゼニガメじょうろ」把牠趕走。之後終於到達了エンジュシティ，SILVER除了可以得到第四枚聖章之外，還可得到秘傳機器03。到達海邊城市—アサギシティ後，SILVER發現精靈場館空無一人，至於四周尋找場館館主的下落，終於在アサギのとうだい右下方的塔上找到館主ミカン，原來她正在照顧病倒了的Pokemon，而且更拜託SILVER到タンバシティ的藥房買藥回來，所以SILVER便往40水道左面的タンバシティ。SILVER不但在那裏找到ひでんのくすり，更挑戰了第五個場館。最後SILVER返回アサギシティ，將取得藥交給ミカン，而且她就回到精靈場館等待SILVER的挑戰。

1.遺留的事件

上期為了故事發展的速度，所以遺留了很多地方沒有向各位讀者介紹及提供解決方法，於是筆者特別在此將上期遺下的事件逐一解開。

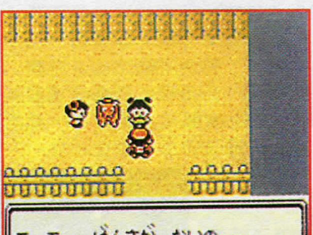
i.取得わざマシン08

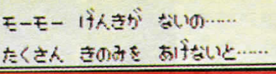


當SILVER利用ゼニガメじょうろ趕走·ウソッキー之後，就可以與右面的肥男子談話，而且可以取得わざマシン08，其作用可以爆破畫中的石頭。

iii.醫治牧場的牛牛

38番街存在一個モーモー牧場。左面小屋子有一隻不健康的ミルタンク，以及照顧牠的兩個少女。雖然ミルタンク在吃了數個きのみ就可令其精神些(きのみ可以在38番街、29番街、30番街收集)，但為了令其完全回復，所以SILVER到隔離的房子用500日元購買モーモーミルク，不過每天只可買一個。







ii.三隻傳說Pokemon

在エンジュシティ北面的神秘火燒塔裏面，會有三隻傳説之Pokemon存在，而分別雷皇—ライコウ、炎帝—エンテイ以及水君—スイクン，牠們都沉睡在這裏的B1F，但到達那裏之前就要利用わざマシン08將阻塞道路的石頭弄碎。不過就算利用中間的通道口到達底層，也不能夠捕捉牠們，因為當SILVER走近的時候，牠們會突然甦醒而向各方逃走，這個時候才正式開始捕捉牠們的旅程。為了捕捉牠們，SILVER必須每天早上聽取4.5頻道的消息，而且牠們會隱藏在草叢裏面，所以最好捕捉他們的地方就是沒有太多地方可以隱藏的36番街。



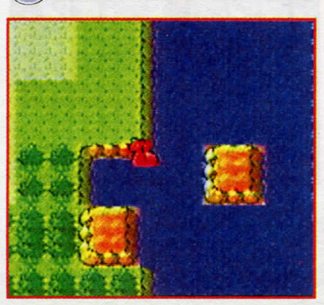
iv.修得飛天之術

在タバンシティ打倒第五個精靈場館之後，SILVER就可以與場館門外那走來走去的少女談話，而她會將秘傳機器02送給SILVER，這樣以後就可以利用這技直接飛往曾到過的城鎮。





2.前往スリバチ山

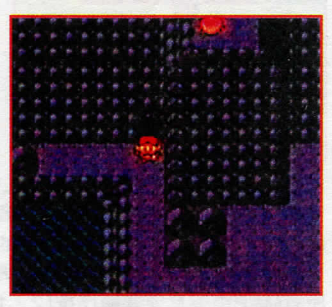


SILVER打倒了ミカン之後，便立刻開始餘下的旅程了，由於海面的四個島嶼都有旋渦阻塞入口，所以暫時SILVER不能進入島嶼內探險。SILVER依照POCKET GEAR內的MAP功能，終於知道下一個城市的位置——チョウジタウン的右面。SILVER在經過エンジュシティ右邊通道後，到達了只有スリバチ山山洞的42番街，而通過山洞前往下一個城市其實就是其中的一個方法，而另一個方法便是利用ひでんマシン03以渡海的方式到達。

3.スリバチ山洞

進入スリバチ山洞後，SILVER便可以立即往右面的出口到チョウジタウン，不過這裏可以捕捉格鬥系的ワンリキー，而牠更是遊戲開始以來的第一種可以捕捉的格鬥系Pokemon。因為當牠進化成ゴーリキー或カイリキー，不但可以成為隊中重要的戰力之一，而且可以豐富自己持有Pokemon的屬性種類。還有，雖然這個迷宮的結構比較複雜，但當中會有一些比較昂貴的道具存在，如可以一次回復200體力的すごいキスぐすり，以及在戰鬥時不會被降低能力的なんでもなおし等。另外，如果在42番街以秘傳機器03行海面捷徑的話，將會發現在チョウジタウン的途中多了一個進入スリバチ山的入口。由這個入口進入スリバチ山就可到達之前入口不能到達的地方，而下層的行走主要是利用ひでんマシン03。





4.チョウジタウン

到達另一段42番街時，便立即遇上三個精靈訓練員，而他們的Pokemon都有LV.15，滿體力當然可以輕易解決，但如果已經在山洞內被弄嚴重受傷的話可要小心了。當走到チョウジタウン時，雖然可以立即見到這裏的精靈場館，但門前卻有人阻止SILVER進入，而且城鎮右面的通道亦被人阻擋前進，所以SILVER只好往北方的路前進。當SILVER走進チョウジタウン北面的房子時，突然有兩個黑衣男子衝過來，而且他們向自己收取1000日圓作買路錢，由於SILVER不想繞路而行，所以唯有將1000日圓交給他們。SILVER再往北走就





會發現兩條路，左面的盡頭會到有一間房子，與房子中的男子談話便可得到わざマシン10，而上面便可到達忿怒之湖。另外，這裏的草地會有新增Pokemon——モココ和キリンリキ出現。SILVER從這個城鎮的村民及訓練員中收集的情報中得知在北面的湖中有一條紅色水龍——ギャラドス，而且更不知為何令牠發怒，所以SILVER趁著在這空閒的時候，打算收服這條非常希有的紅色ギャラドス來自己的戰力，進而測試自己的實力。





5.收服希有水龍

利用ひでんマシン03可以走到紅色ギャラドス面前進挑戰。可能很多玩者都認為這條紅色的ギャラドス看起來只是將原來的藍色變成紅色，所以覺得牠應該依然屬於水系的Pokemon，不過這就大錯特





錯了，因為牠是懂得りゅうのいかり的火系攻擊，而且再加上擁有LV.30的實力，所以牠這招的攻擊將會是十分強勁的。如果之前想用草系Pokemon來剋制牠的話，其Pokemon必定傷亡慘重。由於牠擁有火和水兩種相剋的屬性，所以隊中需要強勁的戰力，首先隊中同伴LEVEL必要有28以上，而且全都不怕火系的屬性，跟著隊中最好有懂得催眠術，己方就可以在其睡眠時將其體力減低。如果捕捉牠的話，必須將其體力減至剩下最後一點的狀態，而且還要使用SUPER BALL，最好在其睡眠期間進行捕捉。

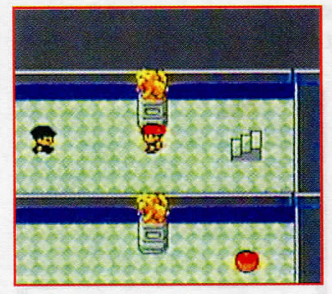
6.進攻火箭兵團基地

解決了忿怒之湖的ギャラドス之後，SILVER在湖邊的告示板遇上了曾在前四集出現的四天王之一——ワタル，而他正在為了調查傳聞真相，才特地走到這個湖。由於他看見剛才與紅色ギャラドス的戰鬥，而知道SILVER是個有實力的訓練員，所以特意邀請SILVER一起調查傳聞的真相，之後ワタル更告訴了他之前搜集得來的情報，原來湖中的コイキング突然進化成ギャラドス是因為由チョウジタウン傳過來的電波所影響，所以令到湖中出現大量ギャラドス。ワタル離開之後，便走到精靈場館上面售賣道具的商店進行調查，但ワタル卻早了SILVER一步抵達，而且把店員打至牆邊。在推開店主後，ワタル便告訴SILVER那些電波是由這裏傳出來的，而且榻榻米打開，之後便





發現埋藏在這裏的秘密樓梯，二人於是走進了樓梯之內。當SILVER走進秘道不久，便立即有人衝過來，跟著才得知道這個人就是火箭兵團的人，而且他更向SILVER進行攻擊，所以SILVER亦只好反擊。在幾場與火箭兵團的人進行戰鬥後，SILVER終於可以確認這裏就是火





箭兵團的基地。由於第一層是不會任何可以讓SILVER的Pokemon回復體力的地方，所以當體力剩下不多時，就要返回上面的Pokemon Centre進行回復。雖然第一層有一條可以直接到達樓梯的路，但最好就不要走這條路了，因為樓梯前的黑白橫間地帶會不斷出現ドガース和ビリリガス，而牠們全部都會在最後使用自爆，令到SILVER手上的Pokemon受到嚴重傷害，所以還是打多幾場戰鬥好些。當SILVER由樓梯走到第二層時，立刻見到ワタル在附近等候着，原來ワタル為了幫SILVER回復Pokemon的體力，而之後ワタル又再次行先一步。SILVER打倒兩個火箭兵團的人後，再由另一條樓梯走到第三層，而ワタル立即上前通知SILVER，這裏的頭目房間是需要兩種密碼才能開啟，而密碼就可問火箭兵團的團員取得。於是SILVER不斷在戰鬥後向火箭兵團的團員問取兩種密碼，最後不利用取得。當SILVER走到最底層的頭目房間前，GOLD突然從背後走過來，而他會在發嚕騷之後離開。打開了房間的門後，SILVER便將當中的頭目打倒，之後

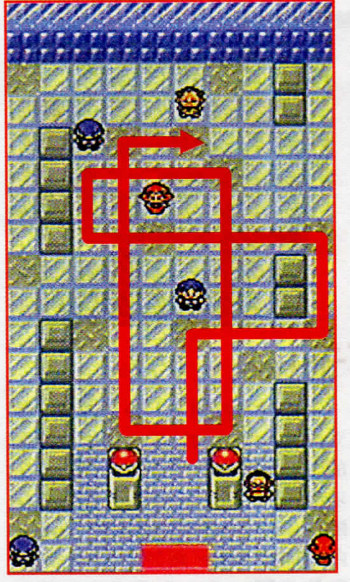


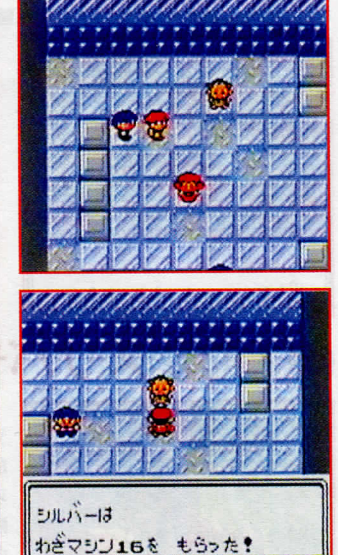


頭目便急急腳逃走了，而SILVER從頭目房中的鳥兒口中得知開啟第二層中央房間的第三個密碼。開啟中央房間的門後，突然在背後出現兩個火箭兵團的團員，而他們本想以二人之力將SILVER擊倒，但ワタル的參戰把他們的計劃破壞了。打倒二人後，SILVER便·ミ·ミ田一起將電波發射器關掉，條件是必需將發射器旁那懂得自爆的マルマイン打倒，最後ワタル便將剛才拾到的わざマシン06送給SILVER，而火箭兵團基地事件便解決了。

7.チョウジ精靈場館

事件解決後，SILVER便發現之前站在精靈場館的男子已經離去，所以他在Pokemon Centre進行回復後，立刻挑戰第七個精靈場館。當中會有一個結了冰的地帶，而其中會出現一些沒有結冰的地方，因此SILVER需要利用沒有結冰的地方找出一條真正的路線(如圖中那樣)。由於ヤナギ所派出的イノムー懂得「ふぶき」凍結對手的行動，所以應該派出懂得「なんでもなおし」和「こおりなおし」念力系攻擊的Pokemon來對抗イノムー，而且再加上火和電系Pokemon就可以更加容易將ヤナギ的Pokemon擊倒。





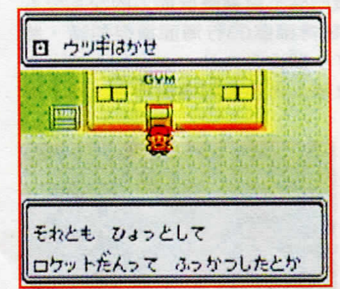


ヤナギ使用的Pokemon

パウワウ Lv27
ジュゴン Lv29
イノムー Lv30

8.電波塔被攻佔

當SILVER離開チョウジ精靈場館時，便立刻收到ウツギ博士的電話，而他告訴SILVER最近電台頻道有點古怪，有時會聽到有關火箭兵團的消息，所以博士擔心火箭兵團再次死灰復燃，於是SILVER利用之前在タバンシティ取得的·ひでんマシン02飛往コガネシティ進行調查。不過到達コガネシティ不久便發現四處的通道已被火箭兵團的人封鎖了，因此SILVER便前進車站左面的電波塔調查，而當中會



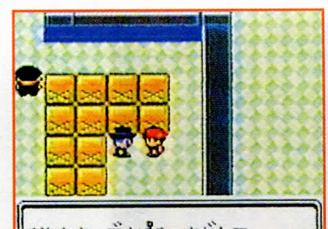


出現不少火箭兵團的團員。當SILVER走到電波塔頂層時，雖然見到電波塔的局長，但原來他是假扮的。在打倒這個假扮局長的人之後，就得到了開啟地下通道內右面門的門匙。SILVER到達B2立即便遇上了開門的謎題，最快走出這裏的方法就是順序按「3、2、1」，而想得所有MAP中道具便要順序按「2、1、2、3、1、2、1」，需要在3之後





取得左下角的けむりだま。在重重障礙之下，SILVER在B3救出真正的局長，但局長立即叫SILVER阻止火箭兵團奪去電波塔，從而拯救全國的Pokemon，而他更把一張可以開啟電波塔三樓電閘的CARD KEY交給SILVER。SILVER利用CARD KEY終於在頂層找到火箭兵團的頭目。火箭兵團頭目所派出的Pokemon會有火系的デルビル和ヘルガー，以及ドガース，由於牠們相剋屬性都是水系，所以用裝上了ひでんマシン03的Pokemon是最好不過的。最後局長在頭目離開後出現，而且將一件非常珍貴的道具送給SILVER(金版—にじいろのはね；銀版—ぎんいろのはね)。身處電波塔的兩個少女分別會把ピンクのリボン和わざマシン11送給SILVER。





地圖中可取得的道具

やけたとう
- やけとなおし
- スピーダー
- マックスアップ
- わざマシン20

42番街
- ハイパーボール
- いいキズぐすり
- ももぼんぐり
- みどぼんぐり
- きぼんぐり

スリバチ山
- ピーピーエイド
- エフェクトガード
- ピーピーエイダー
- ふしぎなアメ
- まんたんのくすり
- あなぬけのヒモ×2
- りゅうのウロコ
- わざマシン40
- すごいキズぐすり×2
- げんきのかたまり
- なんでもなおし

火箭兵團基地
- すごいキズぐすり
- きんのたま
- ヨクアタール
- わざマシン46
- こおりなおし

タウリン
- クリティカッター
- なんでもなおし
- ひでんマシン06

43番街
- ピーピーリカバー
- わざマシン36
- にがいきのみ

いかりのみずうみ
- ピーピーエイド
- ピーピーリカバー
- くろおび
- わざマシン10
- わざマシン43
- あかいウロコ

電波塔
- わざマシン11
- ヒンクのリボン
- ちかのカギ
- にじいろのはね
- ぎんいろのはね

地下通路
- なんでもなおし
- けむりだま
- おまもりこはん
- ピーピーリカバー

POCKET MONSTER出現表

やけたとう

1F		
金		
コラッタ	朝、午、夜	○
ドガース	朝、午、夜	△
ズバット	朝、午、夜	△
銀		
コラッタ	朝、午、夜	○
ドガース	朝、午、夜	△
ズバット	朝、午、夜	△
B1F		
金		
コラッタ	朝、午、夜	○
ドガース	朝、午、夜	○
ズバット	朝、午、夜	△
銀		
コラッタ	朝、午、夜	○
ドガース	朝、午、夜	○
ズバット	朝、午、夜	△

42番街

金		
マンキー	朝、午、夜	△
メリープ	朝、午、夜	△
オニススメ	朝、午	△
モココ	朝、午、夜	△
ズバット	夜	△
トサキント	朝、午、夜	○
アズマオウ	朝、午、夜	△
銀		
モココ	朝、午、夜	△
オニススメ	朝、午	○
メリープ	朝、午、夜	○
ズバット	夜	○
トサキント	朝、午、夜	○
アズマオウ	朝、午、夜	△

○=經常、△=普通

スリバチ山

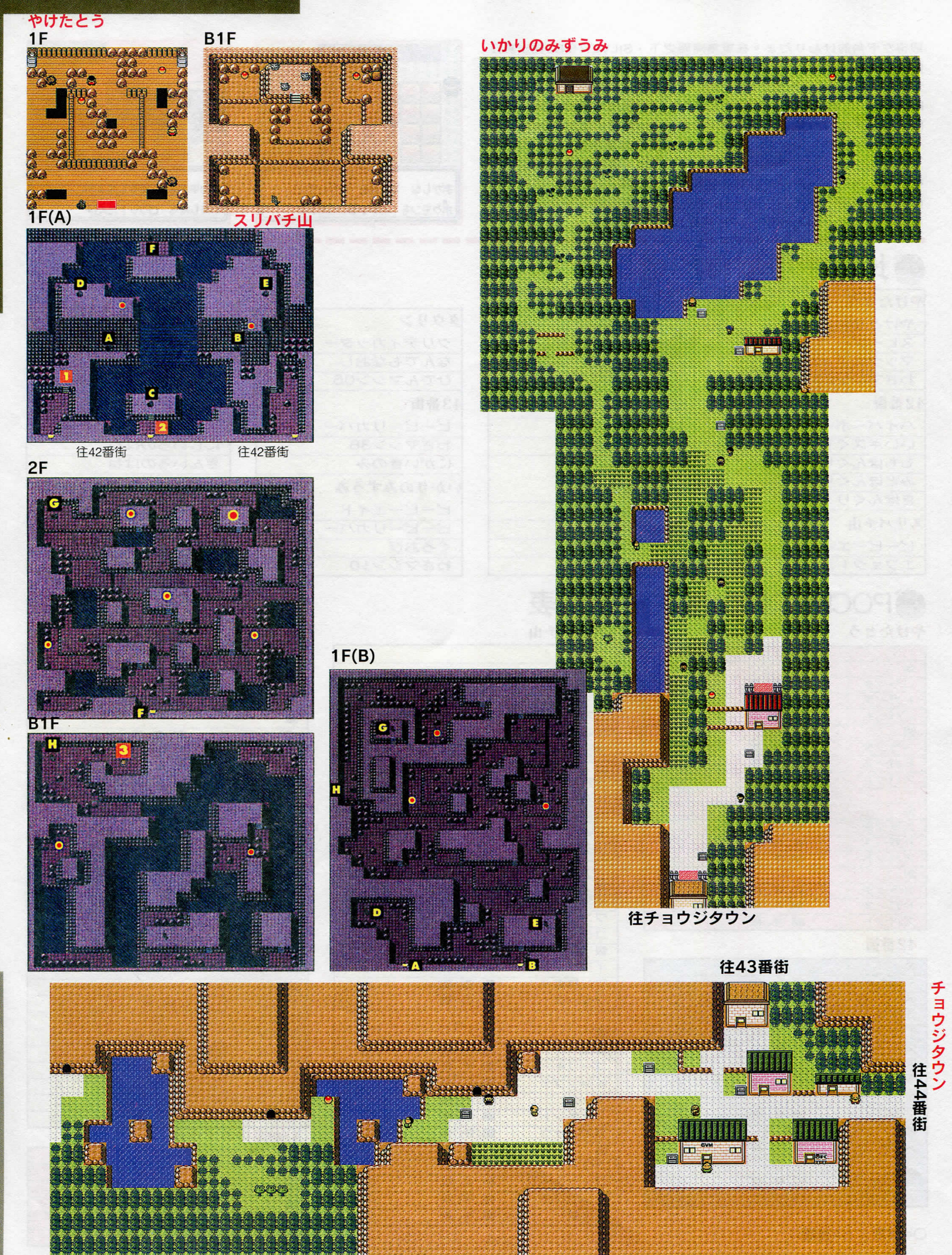
1F(A)		
金		
ズバット	朝、午、夜	○
ワンリキー	朝、午、夜	△
コラッタ	朝、午、夜	△
トサキント	朝、午、夜	○
アズマオウ	朝、午、夜	△
銀		
ズバット	朝、午、夜	○
ワンリキー	朝、午、夜	△
コラッタ	朝、午、夜	△
トサキント	朝、午、夜	○
アズマオウ	朝、午、夜	△
1F(B)		
金		
イシツブテ	朝、午、夜	○
ワンリキー	朝、午、夜	△
コラッタ	朝、午、夜	△
銀		
イシツブテ	朝、午、夜	○
ワンリキー	朝、午、夜	△
コラッタ	朝、午、夜	△
2F		
金		
ゴローン	朝、午、夜	○
ゴーリキー	朝、午、夜	○
イシツブテ	朝、午、夜	○
ラッタ	朝、午、夜	○
トサキント	朝、午、夜	○
アズマオウ	朝、午、夜	△
銀		
ゴローン	朝、午、夜	○
ゴーリキー	朝、午、夜	○
イシツブテ	朝、午、夜	○
ラッタ	朝、午、夜	○
B1F		
金		
ズバット	朝、午、夜	○
コラッタ	朝、午、夜	△
ワンリキー	朝、午、夜	△
トサキント	朝、午、夜	○
アズマオウ	朝、午、夜	△
銀		
ズバット	朝、午、夜	○
コラッタ	朝、午、夜	△
ワンリキー	朝、午、夜	△
トサキント	朝、午、夜	○
アズマオウ	朝、午、夜	△

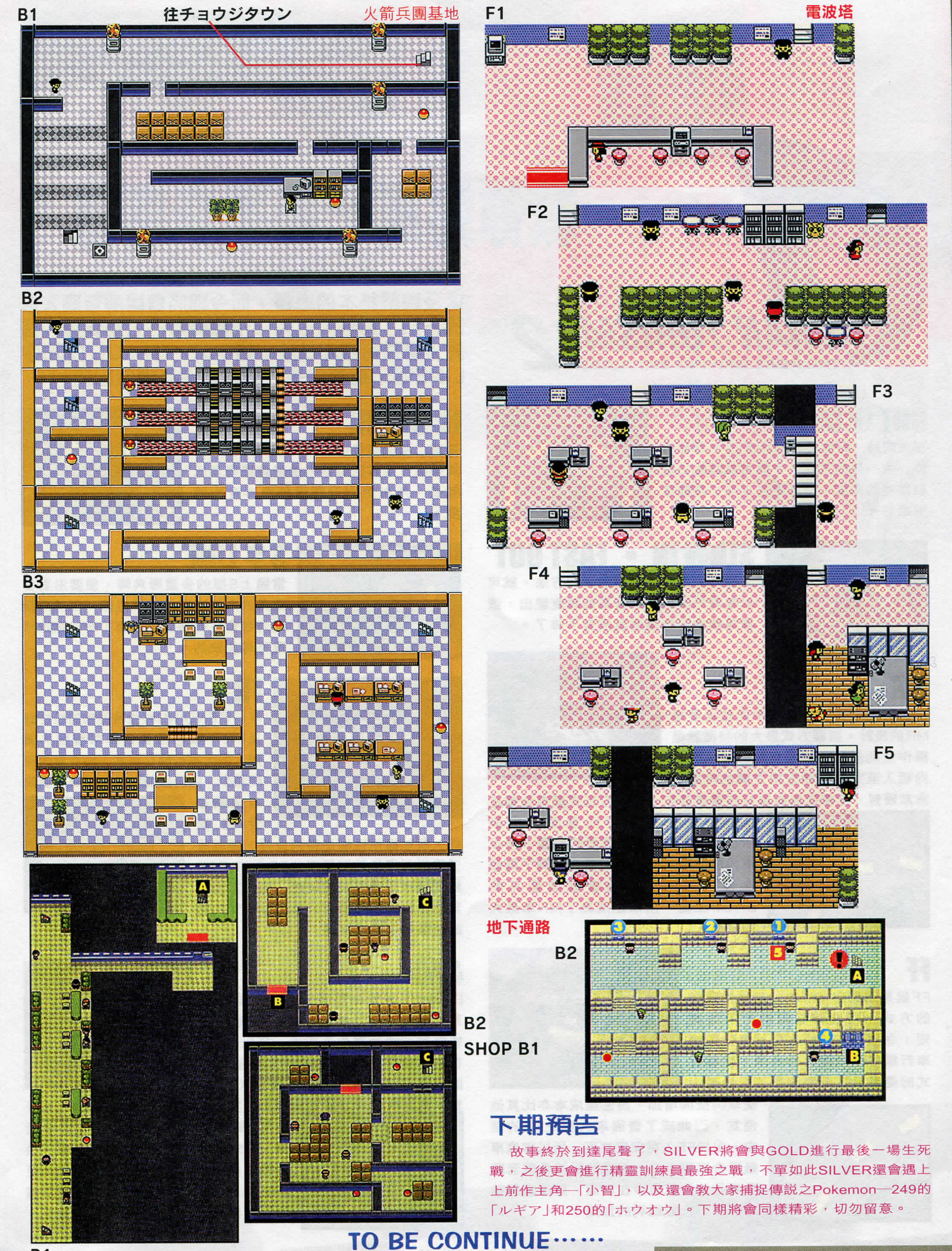
43番街

金		
モココ	朝、夜	△
モココ	午	○
キリンリキ	朝、午、夜	△
ピジョン	朝、午	△
メリープ	朝、午	△
コンパン	夜	△
ヨルノスグ	夜	△
コイキング	朝、午、夜	○
銀		
モココ	朝、夜	△
モココ	午	○
キリンリキ	朝、午、夜	△
ピジョン	朝、午	△
メリープ	朝、午	△
コンパン	夜	△
ヨルノスグ	夜	△
コイキング	朝、午、夜	○

いかりのみずうみ

金		
コイキング	朝、午、夜	○
ギャラドス	朝、午、夜	△
銀		
コイキング	朝、午、夜	○
ギャラドス	朝、午、夜	△


やけたとう
1F
B1F
1F(A)
スリバチ山
往42番街
往42番街
2F
B1F
1F(B)
いかりのみずうみ
往チョウジタウン
往43番街
チョウジタウン
往44番街
42番街



下期預告

故事終於到達尾聲了，SILVER將會與GOLD進行最後一場生死戰，之後更會進行精靈訓練員最強之戰，不單如此SILVER還會遇上上前作主角—「小智」，以及還會教大家捕捉傳說之Pokemon—249的「ルギア」和250的「ホウオウ」。下期將會同樣精彩，切勿留意。

TO BE CONTINUE……

TEXT：MARKS



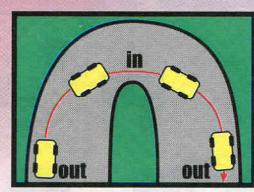
GRAN TURISMO 2™
THE REAL DRIVING SIMULATOR

教你完成十條艱辛賽道！

上期為大家介紹了遊戲初段可以取得的隱藏車，以及遊戲基本的車種，而今期將會講解有關入彎的方法，和教大家完成十條最難的公路賽道。首先入彎共有四個秘訣，如OUT・IN・OUT和S字LINE等，這都是每一個賽車手必須緊記的。

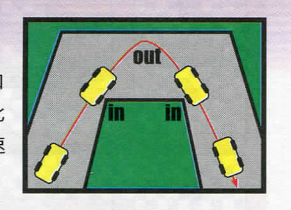
OUT IN OUT

在入彎時，好像圖中的行走LINE那樣以外一內一外的方式，不單可以減低扭動軚盤時的角度，而且更可以以少許減速來通過。



IN OUT IN

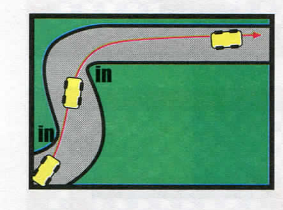
當遇上兩個彎位時，便可利用這種一口氣通過行走方法通過。由於這種彎角比較長，所以絕對需要保持車本身的速度。



SLOW IN ・ FAST OUT

入彎時，如果以銳角的入彎方法，就可以在彎角的出口以較高的速度駛出，這樣整體的平均速度就沒有下降了。

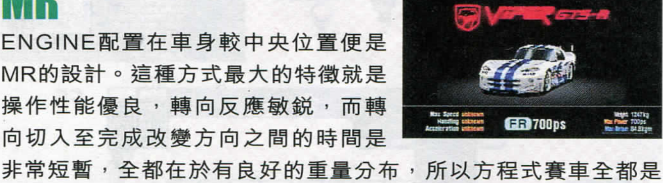
S字LINE



當遇上S型的多重彎角時，便要沿着各彎角的內線來達成一條直線。由於這種彎角都會在各賽道中出現，所以這走法是不可欠缺的。



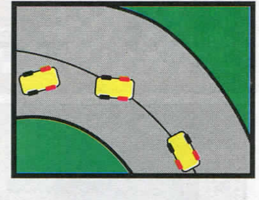
MR



ENGINE配置在車身較中央位置便是MR的設計。這種方式最大的特徵就是操作性能優良，轉向反應敏銳，而轉向切入至完成改變方向之間的時間是非常短暫，全都在於有良好的重量分布，所以方程式賽車全都是採用MR。在實用性方面，由於ENGINE佔據了座位後面的位置，所以車內的空間非常狹窄，甚至只剩下兩個座位，另外，車內會聽到響亮的ENGINE聲，所以這成為了MR車最大的缺點。

FR

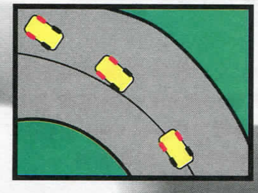
以前置ENGINE和後輪驅動的設計就是FR。雖然是昔日非常普遍的類型，但因驅動軸在車底，而令車內空間減少。由於操舵輪的前輪與驅動輪的後輪是分割開的，所以操作性能是特別良好。這就成了重視入彎性能與反應的SPORT CAR採用這種驅動方式的理由。另一方面，其缺點就是太難操控，令一些LEVEL低的駕駛者不能能控制。



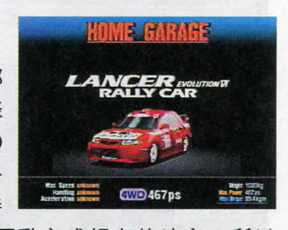
FF



FF就是前置ENGINE、前輪作驅動的方式。因為傳送驅動力的路徑短，令到入彎時的車身更緊貼理想車行線便是其最大的特徵。這種方式的優點就是車底沒有了驅動軸，使車內空間增加，而生產成本亦比其他便宜，因此成了普通車大都是FF的理由。由於FF入彎安定性高，所以家庭車最適合這種方式。不過缺點就是整套驅動組件的重量集中在車頭，這樣驅動輪不能作出比較銳利的加速。



4WD



ENGINE配置在前面，而前、後輪都是驅動輪的設計便是4WD。由於四條輪胎都與路面產生牽引力，所以4WD有非常良好的加速性能，以及給與路面安定的驅動力，這就是其最大的特點。特別在濕滑路面更能顯出比其他驅動方式超卓的地方，所以WRC等車輛在RALLY比賽上十分活躍。實際上4WD沒有太致命的缺點。由於機件的複雜化而增加了重量，而且更會多達200kg。這個重量的增加使其靈活性減低，因此輕量化成為重要之一。

艱辛賽道逐一追擊

1.Midfield Raceway

TOTAL LENGTH：3550m
STRAIGHT LENGTH：927m



D.進入由左一右的S-TURN途中，需要在入右彎的一瞬間減速減速來增加轉向。



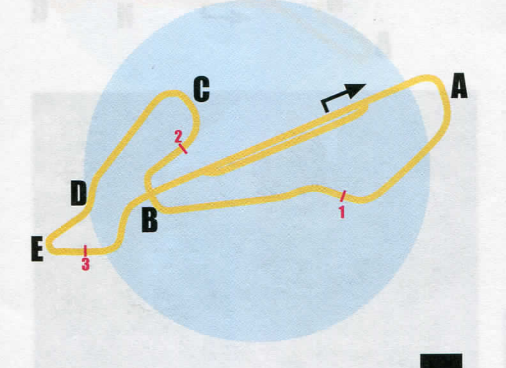
C.在隧道出口附近時，必須將車身移路的右面，而利用外檔入彎。同時以油門踏放的方式把車速保持在150km/h左右完成。如果車身向外移去的話，就可以利用慣性飄移來補救。



A.當通過賽道左面的U-TURN標誌少許時，就要踏緊BRAKE進入彎角，車速減至140km/h以下便可順利可以通過，而到達至B點前可以踏盡油門。



E．當左彎角出現時就要進行鎖BRAKE，而完成C點之後的直路需要注意減速的時間和車身的控制。進入這個髮夾彎時，車種應該減至100km/h車速，之後到終點前都可以踏盡油門。

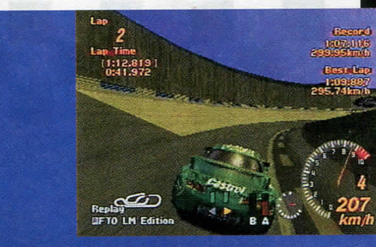




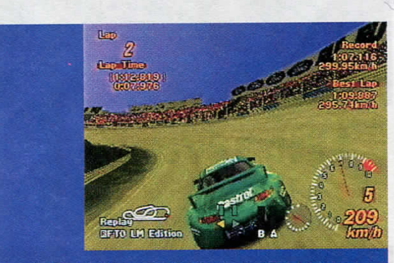
B.在看見左面U-TURN標誌的時候，就要開始減速入彎，而以減至135km/h的車速來完成。

2.Red Rock Valley Speedway

TOTAL LENGTH：4100m
STRAIGHT LENGTH：991m



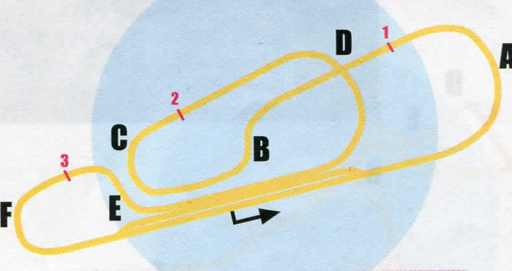
D.這個彎角可以以高達時速200km/h入彎，而且利收放油門保持車速。



A.在開始後，車身靠向左面以OUT・IN・OUT入彎，而收放油門將車速維持在220km/h左右。



C.完成S-TURN後，需要減速至130km/h入彎，而且保持車速繼續入彎。





B.在第四個指示板開始減速，以車速150km/h入彎，但以車速130km/h出S-TURN。



F.剎車位置就在右路旁的草地與沙礫地的分界線，以130km/h車速入彎。



E.完成D點彎角後，將車身靠向左。在隧道出口前開始減速，以150km/h車速入彎。



3.Seattle Circuit

TOTAL LENGTH：3779m
STRAIGHT LENGTH：685m



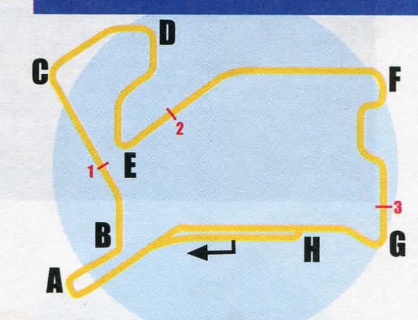
C.在最後的跳躍中減速，以減至100km/h的車速入彎。



D.在最初的右彎角指示板(50m)開始減速，而之後的右、左兩個連續彎角可以以收放油門通過。



F.在第二個右彎角指示板(100m)過少少便開始減速，以110km/h通過。連續的S-TURN可以全速通過。





E.刹車位置就在斑馬線上，減至車速100km/h入彎。



G.在第二個右彎角指示板(50m)開始減速，以90km/h車速入彎。



B.以收放油門的方式走上內側石壆入彎。



H.走上兩個彎角內側的石壆，以全速通過。



A.在第二個U-TURN指示(100m)板過少少開始減速，以90km/h車速通過。

4.Rome Circuit

TOTAL LENGTH：4000m
STRAIGHT LENGTH：508m



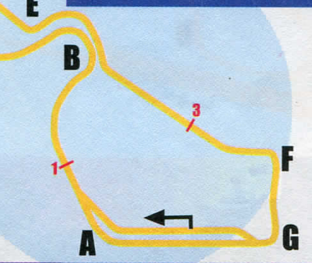
E.左彎角以收放油門來通過。完成後，車身靠向左而從外檔全速切入下一個彎角。



F.在第二個右彎角指示板開始減速，以120km/h車速入彎。



D.在第二個右彎角指示板(50m)開始減速，以110km/h的車速入彎。





G.刹車位置就在第二個右彎角指示板(50m)過少少，以100km/h車速最後彎角。



C.在第三個右彎角指示板(50m)開始減速，以減至100km/h的車速入彎。

B.在第二個左彎角指示板(50m)開始減速，以130km/h車速入彎。



A.切入要點就是取得最入的行車線全速通過。

5.Grindelwald

TOTAL LENGTH：3462m
STRAIGHT LENGTH：479m



E.切入左彎的同時輕輕減速，而以160km/h車速完成。



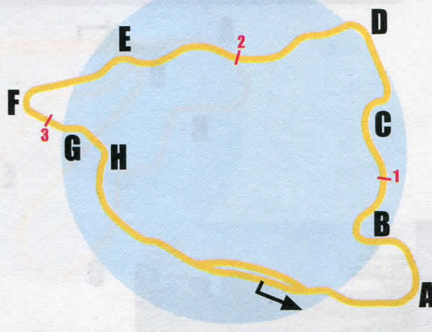
F.在第一個U-TURN指示板開始減速，而以80km/h通過。



G.利用收放油門來完成。



D.在左面第一個箭咀指示板前些開始減速，以車速130km/h入彎。





H.切入右彎角前減速至110km入彎，由高速入彎而低速出彎。



C.彎角前減速至110km/h來完成S-TURN彎角。



B.左面的第一和第二個箭咀指示板中間，需要已經減速至80km/h。



A.在第二個左彎角指示板開始減速，以減至130km/h車速入彎。

6.Laguna Seca Raceway

TOTAL LENGTH：3602m
STRAIGHT LENGTH：265m



F.在通過CHEAK POINT 2後秒半開始減速，以減至90km/h的車速入彎。



G.利用收放油門維持車速於180km/h通過。

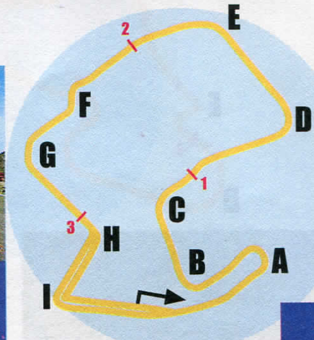


H.路面變黑地帶開始以PUMPING BRAKE（逐下按BRAKE），以140km/h車速入彎。

I.當見到右邊路旁的「3」字指示板，以減至80km/h的車速入彎。



E.通過右邊路旁的「2」字指示板的一瞬間輕輕減速，以時速210km/h通過。





B.減速至140km/h便可通過。



D.當超越橋影少許就要輕輕減速，以減至150km/h的車速入彎。



C.當超越橋影少許就要輕輕減速，以減至160km/h的車速入彎。



A.剎車位置就在右路旁的瀝青路與沙礫路分界線前些的位置，這裏要踏着BRAKE，以90km/h車速入彎。



7.Apricot Hill Speedway

TOTAL LENGTH：3864m
STRAIGHT LENGTH：786m


A.最初的左彎角可以踏盡油門進入，走上左側的石壆便會完成。之後的左彎角就要用BRAKE減速至120km/h，還要保持車速繼續入彎。


D.剎車位置是在U-TURN指示板(50m)，將車速減至100km/h入彎。在E點之前都踏盡油門通過。


G.以收放油門通過彎角。


B.進入B至C之間的兩組右彎角前減速，以150km/h的車速來完成。


C.進入彎角前輕輕減速，餘下以收開油門將車速回落至180km/h完成。


F.在彎角前的S-TURN指示板輕輕減速，以減至80km/h的車速入彎。


E.通過左彎角指示板輕輕減速，以150km/m通過。之後進入下個右彎角前將車靠向左面。

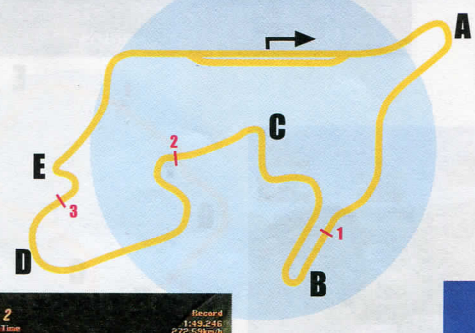
8.Grand Valley Speedway

TOTAL LENGTH：4960m
STRAIGHT LENGTH：820m


C.當通過石壆與指示時，便需要預早入彎，而且必須利用內側的石壆通過才能夠成功。


E.通過這個最後的S-TURN彎角時，最重要是走上內側的石壆。當通過25m指示板的同時以BRAKE和SHIFT DOWN來減速至令車身向內側駛去，車速是90km/h。


A.這個髮夾彎需要在入左彎前以PUMPING BRAKE(逐下按BRAKE)開始減速，因為可以爭取更加長的剎車距離。



D.這個長長的隧道右彎需要在入彎的同時減速，而向內側走去。利用最理想的OUT · IN · OUT令車速維持在160~170km/h。


B.由於在這髮夾彎之前有段可以踏盡油門的大直路，所以應該在50m和25m指示板之間開始進行剎車，同時SHIFT DOWN至2波入彎。

9.Special Stage Route 5

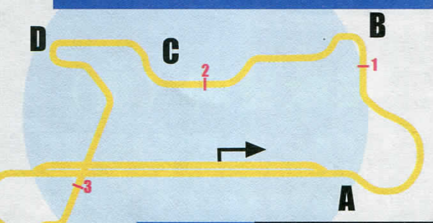
TOTAL LENGTH：3776m
STRAIGHT LENGTH：1001m



C.這個S-TURN最重要是不用降低車速以直線完成，而中途以輕微的飄移接近內檔，形成OUT · IN · IN · OUT的行車線。



D.在經過三個指示板後，便需要開始以PUMPING BRAKE（逐下按BRAKE），但如果在最後一瞬間才減速的話是不能成功入彎。





B.當通過賽道右面的標記時，就是開始減速的位置。以OUT · IN · OUT的行車線便可以更輕易通過。



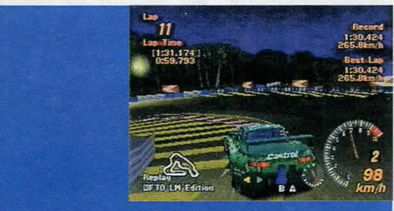
E.當通過班馬線的同時需要減速和SHIFT DOWN（落波），而且徹底依照S-TURN的行車線，不可接觸彎角內側的防撞欄。



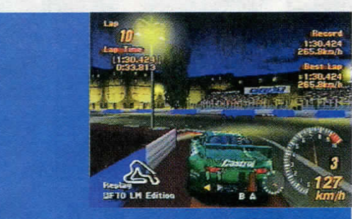
A.進入隧道入口的右彎時，放開油門從而把轉向增加。利用增加的轉向就可輕易地進入隧道內的左彎角。

10.Rome-Night

TOTAL LENGTH：4271m
STRAIGHT LENGTH：516m



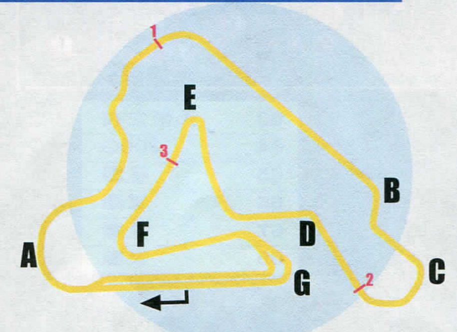
E.剎車位置就在右面的第一個指示板，以減至80km/h的車速入彎。



B.剎車位置就在第一個指示板開始，以減至160km/h的車速入彎。



F.通過右面第二個指示板時開始減速，以減至110km/h的車速入彎。





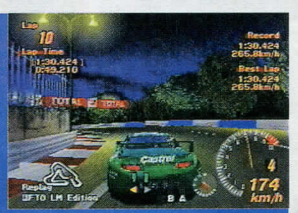
C.在右彎角的斑馬線前一點的位置開始減速，以減至120km/h的車速入彎。



A.在左面第二和第三個指示板之間切入內線，以收放油門減速至170km/h入彎，而之後就可以踏盡油門通過。



G.剎車位置就在左面第一個指示板，以減至100km/h的車速入彎。不過要留意剎車的時間。



D.在右面第一個指示板前些的位置作輕BRAKE，以車速170km/h入彎。之後的右彎角都可全速前進。

TEXT：赤目黑龍

THE LEGEND OF DRAGOON 攻略第二回

レジェンドオブドラグーン



製造商：Sony Computer Entertainment
發售日期：發售中 售價：6800日圓
記憶：1－15 BLOCKS 容量：CD-ROM×4
RPG/ MEM/ 對應DUAL SHOCK/ 對應POCKET STATION/ 行貨

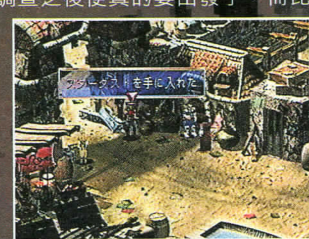
MAP INDEX
S SAVE POINT
★ STAR DUST
! EVENT POINT

第十一節　商業都市羅安・拯救茜娜（續）

當取得了「水瓶」之後，大顆兒便要出發，回到「龍的巢穴」之中，在入口處（跌下的位置）便可以見到那個能令人物回復HP及MP的泉水，這些便是達度要找尋的泉水，取得了泉水之後，便要向「莎利神殿」進發。

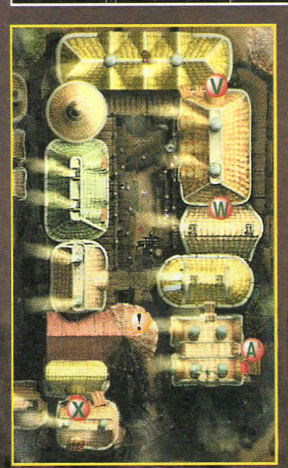


就如上期所說一樣，大家一定要到「L」和「M」的道具屋和武器屋一行，先作一定的補給才上路，其實，大家亦可以順道在城中調查一下，往不同的房屋之中搜查一下，便可以找到非常多的珍貴東西，然而，在這個城之中並暫時並沒有甚麼特別的EVENT會發生，大家在調查之後便真的要出發了。而比較特別的可說是在左邊的房屋之中，從「F」進入的房間之中（地圖請看上期《遊戲誌》），在這裏上層的書櫃之中有一道暗門，大家在進入之後，經過向下的梯級，便可以找到另一顆「星塵」(65)。





在出城之前，在市雜之中也有不少的東西，首先，便是從「P」進入，在左邊的雜物之中便會多找到一顆「星塵」；而在出城處右手邊的雜物之上也有一顆「星塵」。













63	天使之衣
64	200G
65	星塵
66	星塵
67	星塵
68	星塵

第十二節　莎利神殿



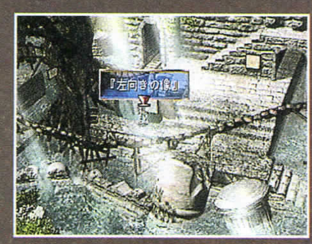
當眾人回到「濕地帶」之時，便要向上移動，在這裏會有一株非常古怪的植物阻礙着去路，這時候達度取出才取得的「泉水」，成功的將植物消除了，於是眾人便利的離開了「濕地帶」，到達「莎利神殿」。



當到達神殿，眾人正欲向前進入「A」之時，突然有事發生，眾人身上的「龍魂」突然發生共鳴，而且露施更覺得會有一些不祥之事將會發生……不過，無論如何眾人也要繼續前進。



在進入了「A」之後，大家應先到左邊的「B」，因為在這裏有一個回復的地點，其位置



便是在右邊的石柱之上，此外，在這裏會有不少的「假寶箱」，而且亦有一座「銀像」，這「銀像」看似沒有甚麼用途，不過，大家要記着這「銀像」的方向啊！



回到原點，便要向「C」前進，這裏其實有另一個入口，在下方其實有另一入口「E」的，不過，大家一定要將右方的機關打開，這個入口才會出現。在這裏左下方的寶箱又是一個「假寶箱」，而右下角的「金像」其實和之前的「銀像」差不多，大家依然是要記着它的方向。

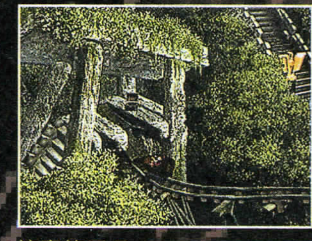


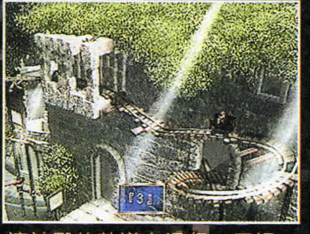


最後便是要到「D」地方，在這裏一直向上走便會發現有一個機關，不過，這個機關是要達度等人輸入3個密碼才可以啟動的，現時由於不知道密碼，所以並不能使用，而現在唯一可以走的路便是「G」。



來到「G」，大家只見到一個寶箱，雖然之前的全是「假寶箱」，但也不妨一試，怎料，這寶箱不只是一個假的寶箱，更原來是一個機關，只要一接觸這寶箱，便會被滑到一部過山車之中，在這神殿的軌道上滑行，不過，







這也是得到「密碼」的唯一機會，大家要留心在過山車途經地方出現的數字，這些便是密碼，只要順序輸入這這數字便能解開機關。



解開機關之後，在上方便會出現多一條的樓梯，這便是直上神殿入口的通道。沿着「F」向上行，便會看到一條非常長的樓梯，在中間會見到「金像」和「銀像」，大家在這裏便要輸入在剛才見到一樣方向的像，亦只有這樣，才可以和這裏的BOSS一戰。





只要一上樓梯到達神殿之前，BOSS便會出現，而這裏的BOSS是盜賊「多歷古」(ドレイク)，由於他是「風」屬性的敵人，所以要使用「土」屬性的魔法攻擊他，但是要小心他在戰場之上所佈的陷阱，不過，總括來說他也不是一個難對付的敵人。只要將他擊倒，便會有30%機會得到「盜賊之指輪」。可是，在擊倒了「多歷古」之後，達度等人才知道他只是在保護着「莎利」(シャーリー)，而且，從「莎利」口中，達度知道這裏根本沒有甚麼「多拉戈尼草」，而救「茜娜」的方法只有一個，便是利用在「莎利」身上的「白銀龍魂」，而得到這「龍魂」的方法便是將「莎利」擊倒……









其實在這裏還有另一名BOSS的，她竟然是「白銀龍騎士 莎利」，原來，她和露施一樣，是以前「龍之戰役」的生還者，可是，現在竟然成為了敵人……不過，和「莎利」的戰鬥其實並非真正的戰鬥，因為在戰鬥之中，「莎利」會變成不同的人向達度等人發出問題，只要對答順利的話，便算是將她擊倒，當然，大家可以選擇直的攻擊她所變成的人物，不過，這絕對不是一個好方法呢！大家在這裏基本上只要不停的防禦便可以了。

「莎利」首先會變成「茜娜」，她會向達度發出3條問題，而達度的作答應以事實為先，第1問：「達度……我從那時開始便一直在等待着你，你為何要離開村呢？」答案應該是第2個：「為了搜尋黑色魔物。」；第2問：「那當你找到黑色魔物之後，會怎樣做呢？」，答案應該是第1個：「當然是要報仇！」；第3問：「求求你不要報仇，和我在一起吧。重要的事不是過去而是未來。現在對達度來說，最重要的事是甚麼？」答案應該是第1個：「守護茜娜。」

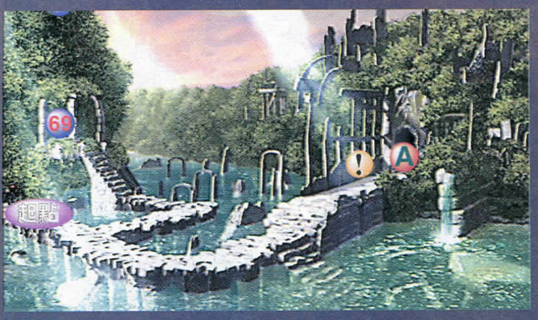
接着，「莎利」便會變成拉比茲的主子「艾拔」，而拉比茲的答案應以「人道」為先。第1問：「拉比茲！你在這裏幹甚麼！快離開哪等人立刻回來。」答案應該是第2個：「我不知道陛下說的是甚麼意思！」；第2問：「拉比茲！你聽不到我的命令嗎？1個人類和國民哪個比較重要！」答案應讓是第1個：「如果連同伴也見死不救，這就根本救不了國家」

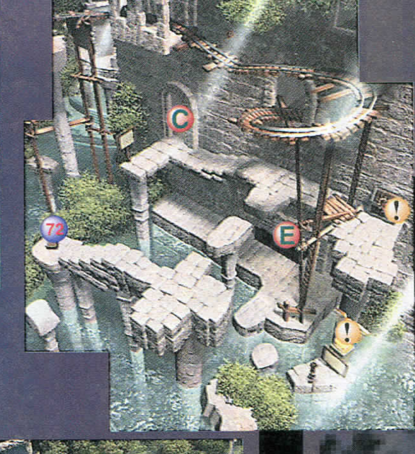


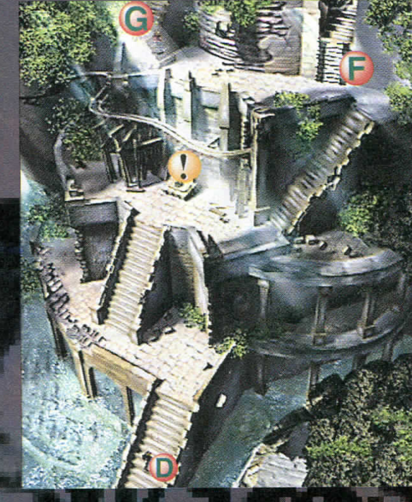
只要達度和拉比茲的答案是「正確」的話，「莎利」便會回原貌，再向眾人發問，不過，到了這個時候，選擇甚麼答案也可以了，而且戰鬥也算是達度等人獲勝，在戰鬥完結之後，達度會得到「白銀石」，「莎利」更加會將身上的「白銀龍魂」交給達度，不過，「莎利」要求達度先將「多歷古」救回，因為沒有實體的「莎利」是不能引發「龍魂」的力量。之後，莎利便消失在眾人之前……



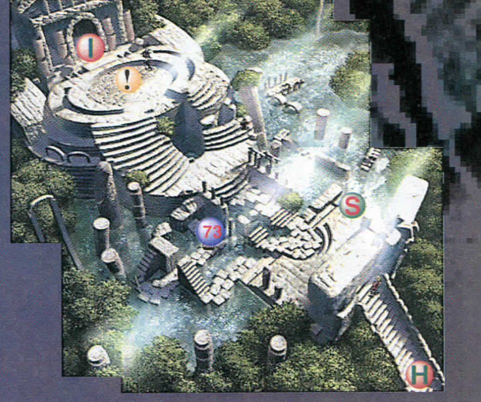
這時候大家不要忽忽離開，因為有前方的房間未調查過，在這房間之中的9個寶箱全部也有東西的，其中7個是「20G」，而其餘的兩個則是露施的專用武器和回復藥。

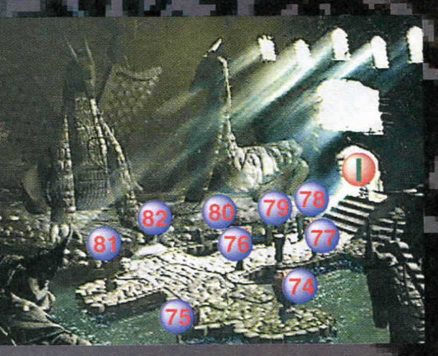














69	假寶箱	75	20G	81	デモンスティレット
70	假寶箱	76	20G	82	回復藥[中]
71	假寶箱	77	20G		
72	假寶箱	78	20G		
73	假寶箱	79	20G		
74	20G	80	20G		

第十三節　勇者大會



離開了神殿，眾人馬上回到「商業都市羅安」，達度馬上將「白銀龍龍魂」放在茜娜身上，不過，這並不足夠令她立刻回復過來……正當眾人束手無策之時，在茜娜身上的「龍魂」突然發出耀眼光芒，原來，茜娜正是這「白銀龍」的新主人，所以，茜娜體內的毒自動的消失了，而且在場的眾人身上的「龍魂」亦同時產生共鳴！



而眾人從「沙拿度」醫生口中得知在這個城市之中有一個「勇者大會」，為了挑戰自己，所以達度等人便前往參加。而勇者大會的場地便是在「Q」進入的地方，這裏其實是一個非常大的圓形場館，所以不論大家往「R」或「U」走，也可以回到出口的。至於報名參加賽事的地點便是在「U」地點那裏，當報了名之後，便可以由左邊的通道通往比賽場地（B'）。



可是，除了達度之外，竟然沒有其他人願意參加，令達度感到非常失望。不過，當達度進入比賽會場之後，竟然給他重遇一名故友——「哈錫路」（ハッシェル），原來他也是這次的參賽者之一。這時候，比賽正式展開，只要達度和工作人員説話，選擇「ああ！」的話，便會開始第1場比賽，在每一場比賽之後，達度也可以離開會場，大家如果「怕輸」的話，大可以在每場比賽之後也SAVE一次，不過……（大家記着，在比賽當中是不可以變成龍騎士的。）





當達度完成（勝出）了4場比賽之後，竟發覺強悍的哈錫路給打敗了，而這人正是和他爭奪冠軍的人，這人的名字是「洛度」（ロイド），他是一個極之神秘的人……在決賽的戰鬥之中，達度竟然無法傷他分毫，而到了最







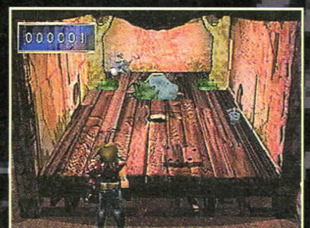
後，更撤徹底底的輸了給他！

達度取了亞軍，本來茜娜也為他感到非常的高興，不過，由於達度一時失言，令茜娜很不高興，為了令茜娜回復笑臉，所以拉比茲便提議讓達度和茜娜二人在這地方遊一下。在這裏共有4種不同的遊戲，分別是「找不同」、「障礙賽」、「打怪獸」和「找寶物」。只要在這些MINI GAME之中勝出，便可以得到TICKET的勵。



換物指南	
TICKET	物品
20	SPIRIT POSION
40	雲散霧消
60	回復藥[大]

打怪獸(C')



這是一個非常普通的遊戲，大家只要不停的向台上的怪物攻擊便可以了，不過，千萬不要被他們擊中啊！

找寶物(D')



這又是一個簡單的遊戲，全靠玩者的眼力，店主先將物品放在一人的頭上，之後他們不住的走動，最後，玩者要猜物品在誰人頭上。

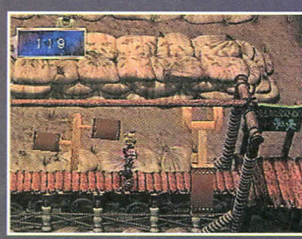
找不同(E')

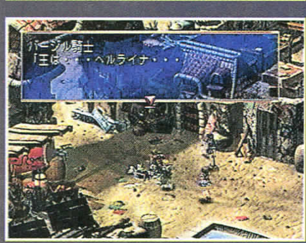


大家在開始之時要記着屋中的不同擺設，玩者要在屋中找到3處不同的地方，其實這遊戲也不是太難玩吧！

障礙賽(F')

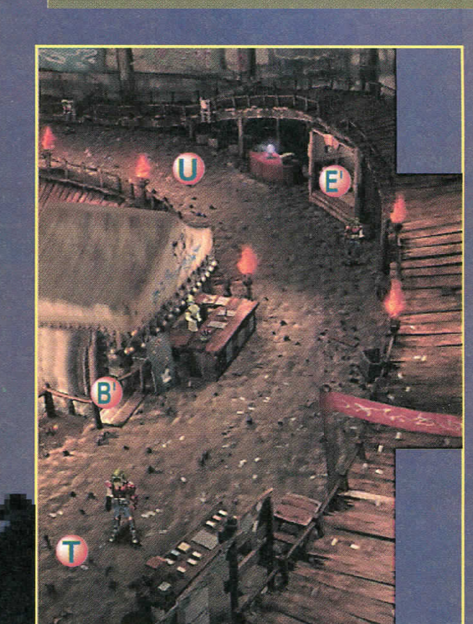
大家要在左上角的數字到達400之前由起點跑到終點，當然，在中途不能被任何的



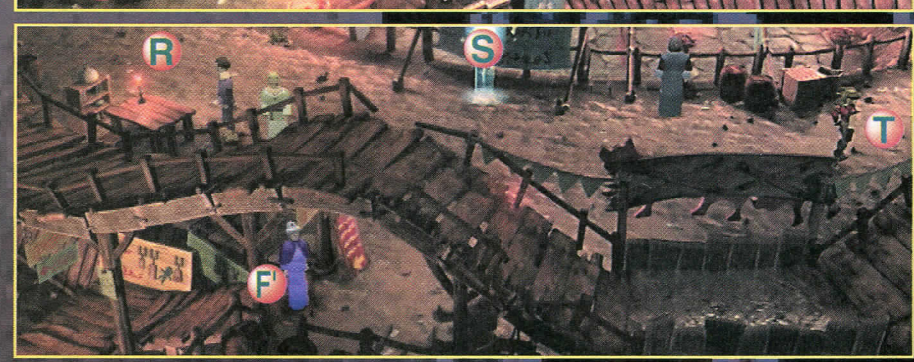


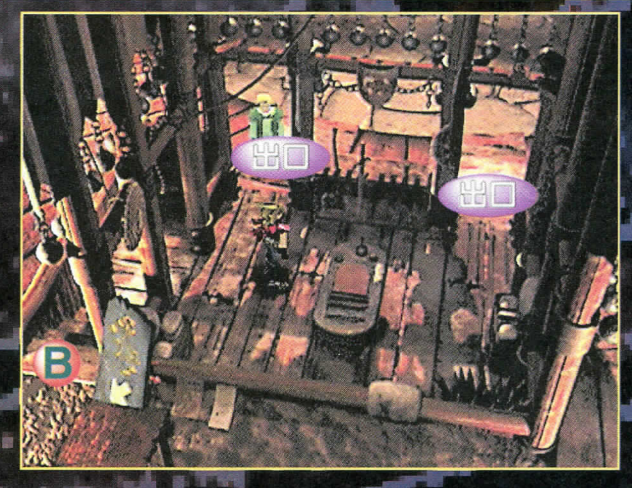
障礙物擊中，否則便算是輸。

當眾人遊玩完之後，正想離開這城市之時，突然一名「名捷奴」的士兵，可是他已經受了重傷，他在臨終前說出原來他的主子「艾拔王」被敵人捉走了，而且被囚禁在「希拉拿監獄」之中……結果，眾人也同意前往「希拉拿監獄」營救「艾拔王」。









第十四節　再闖希拉拿監獄・比拉茲之死

大家還記得在上一期的「希拉拿監獄」之中，我們好像沒有進入「C」地點呢！因為那時候，這地方是沒有用途的，而且升降機也是壞了的，不過，現在便要進入這地方了。



到達「希拉拿監獄」之後，達度重施技，企圖跟着貨車進入，可是吊橋已經開始升起，救主心切的拉比茲跳上了吊橋，然後從監獄之中將吊橋降下來……鏡頭一轉，只看見獄長「夫列基魯」向「艾拔王」逼供，突然，有獄卒向他匯報，有一名身穿紅色盔甲的人和他的同伴侵入了監獄之中……這可能是「夫列基魯」復仇的好機會呢！



達度在進入了獄監之後，便要盡快的向「C」進發，因為這時候那升降機已經修理好，可以使用，利用這升降機便可以到達監獄的另一部份，這個地方非常複雜，大家一定要依着地圖所示的方向前進，否則一定會迷路的，小心！





而最重要的便是從中央的升降機到達「C」，由這可以通往中央的大堂之中，不過，在這裏大顆兒會遇上獄卒的伏擊，怎料這些獄卒竟然使用機關，令達度等人跌入陷阱之中……

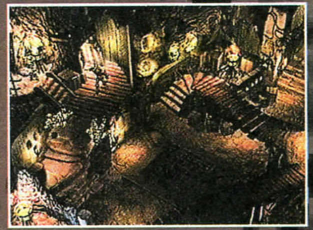


眾人醒來之時，發覺自己身處一個沒有出口的地下洞之中，但是眾人沒有因此而絕望，而且四出找尋出口，就在茜娜面對的石牆，達度發現有風吹進來，突然，在洞內傳來非常強烈的震動，看來在這山洞內不只達度等人呢！原來這裏有一頭怪獸，幾經辛苦，眾人終於也將怪物殺死，而且在殺怪獸之後，出口亦出現在人面前……



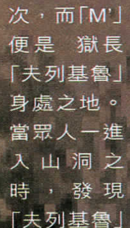


沿着出口一直向前走，便會再次遇上不少的獄卒，不過，只要擊倒這些獄卒，便可以經由「J」回到剛才陷阱所在的大堂之中，再經由「K」至「L」，眾人終於也看到了獄長所在的地點了。

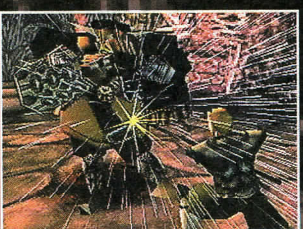




不過，在進入山洞之內和獄長「夫列基魯」作最後一戰之前，記着在洞外SAVE一次，而「M」便是獄長「夫列基魯」身處之地。當眾人一進入山洞之時，發現「夫列基魯」正欲將「艾拔王」決，幸而眾人及時趕到，新仇舊恨，就在這一戰了斷吧！因為「夫列基魯」和他身邊的怪物也有一定的作戰能力，所以玩者最好多使用集體的攻擊魔法，先除去那兩頭怪物，這是此戰之中的重點。







最後，拉比茲也解決了這傢伙了，突然，在一旁的「艾拔王」發出慘號，原來一神秘男子向他施以突襲，而且從「艾拔王」體內取出了一顆「月之寶玉」，看到主子受襲的拉比茲立刻變身成為龍騎士上前護主，怎料，神秘人輕輕的一劍便將拉比茲擊倒，原來這神秘人竟是當日在「勇者大會」之上擊敗達度的「洛度」？！結果，眾人眼巴巴的看着洛度逃去了，而舊勇護主的拉比茲最終也在好友達度的懷中。拉比茲死後，其「龍魂」竟然飛到「艾拔王」手上……









辦妥了拉比茲的後事之後，眾人便回到達度在「西歷斯村」的一個秘密藏身之處，在這裏大家在商討着日後的去向……在這時候，露施說出「洛度」用來殺害拉比茲的劍原來大有名堂，這劍名叫「屠龍者」(ドラゴンバスター)，這是在太古時代製造來殺害「龍」的兵器，所以就算身上有最強的龍騎士裝甲也要在這劍之下稱臣……





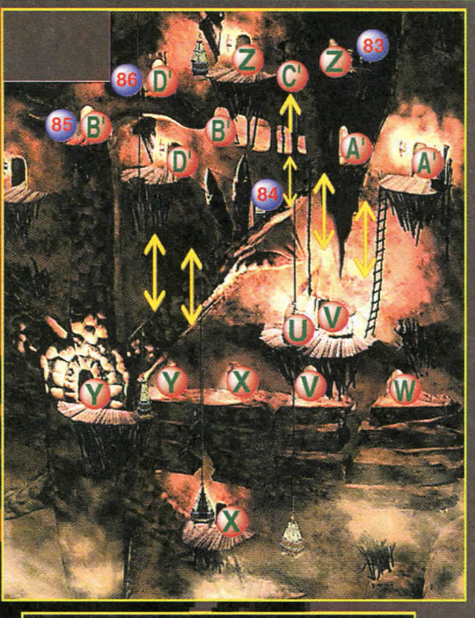
經過一番的討論之後，眾人決定繼續上路，而艾拔亦重拾信心，正式承繼了拉比茲的「龍魂」，成為達度等人的同伴，為消滅可惡的「霸王多域路」(霸王ドウエル)而戰！

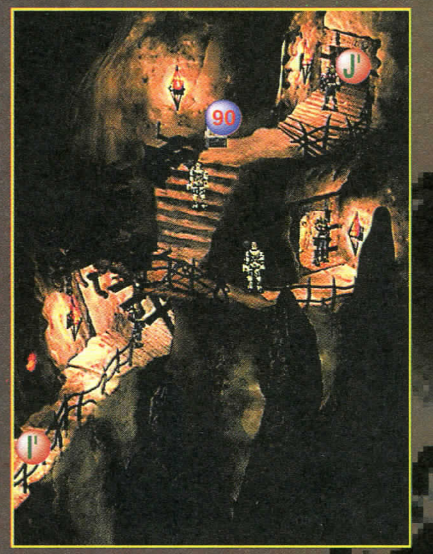


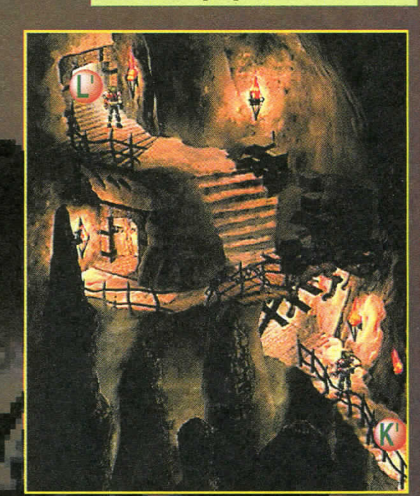




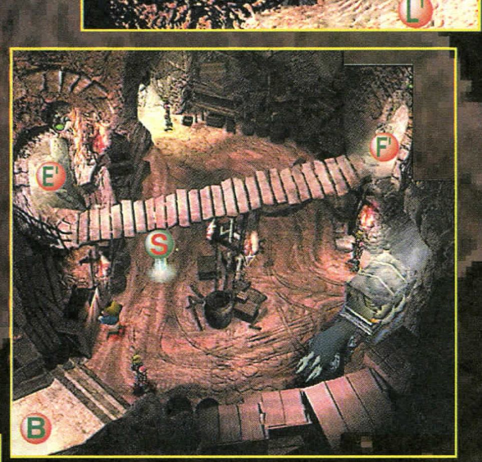
83	太陽狂想曲
84	銀刺繡背心[防]
85	LEATHER ARMOR[防]
86	百鬼夜行
87	フェルトハット防]
88	SHOT BOW[武]
89	香嚢(におい袋)
90	回復藥[細]
91	20G
92	長矛[武]
93	銅劍[武]

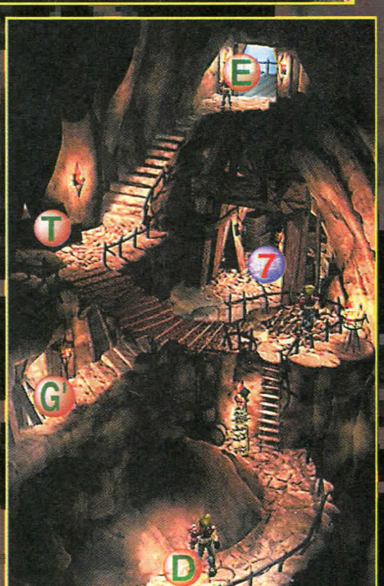


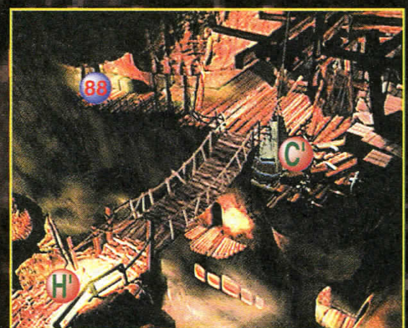




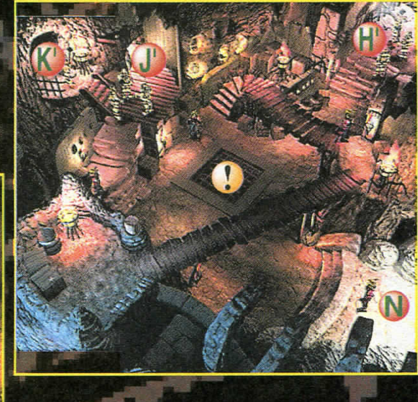












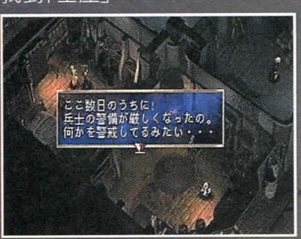
第十五節　帝都加煞斯



下了決定之後，達度一行人便開始向敵人的根據地進發，而這地方便是在南方的「帝都加煞斯」(帝都カザス)，然而，要進入這個地方找「霸王多域路」真不是一件易事，一進入「帝都加煞斯」，這裏差不多全是軍人，幸而他們不會向達等人攻擊。



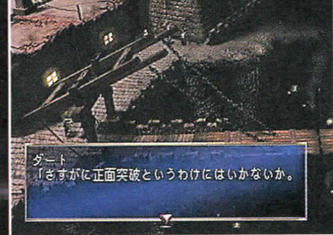
在「B」的地方是一所僱傭兵招募所，可是，現在已經是太多士兵了，所以不用招募新兵，可是，在這裏上層可以找到「攻擊玉」和「星塵」；而在這對面的士兵宿舍之中，亦可找到「星塵」。





而「D」便是這裏的宿屋了，大家可以在這裏先行休息一下；而在前方的「E」也是沒有甚麼東西可以取的，大家只可以在這裏收集到一些情報而已。反而在「G」之中的武器店便有用得多了，除了可以為同伴們購入有用的武器和防具之外，在這裏更可找到「星塵」。

購物指南(武器/防具)	
武器/防具	價格
HEAT BLADE(ヒートブレード)[武]	150G
LONG BOW(ロングボウ)[武]	150G
アーメット[防]	100G
鉄のひざ当て[防]	100G



通過「F」，大家便可以來到「黑色城堡」(ブラックキャスル)的入口，可是，這裏的衛兵實在太多了，所以達度等人根本無法由此進入，所以，眾人唯有從「H」進入山下的村莊，希望可以找到另一個入口潛進「黑色城堡」之中。

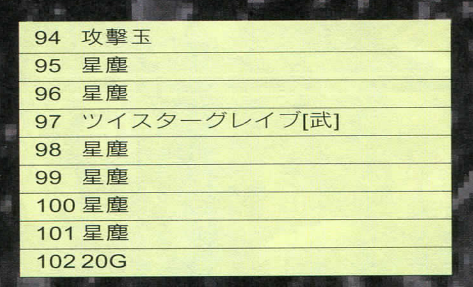


原來，在這山之上的村莊的居民也是為了逃避戰亂的人民，而且，在這裏達度可以再多得到一顆「星塵」。原來，在這裏的人民全是一直以來追隨着「艾拔王」的人，而且他們一直也相信「艾拔王」仍然生存着。



進入「K」，這裏是一個非常大的地方，而且這裏可以說是在進入「黑色城堡」之前的最後補給地點，在這裏除了有道具屋之外，亦有可以為同伴們治療的地方，同時，還有「秘密武器屋」，然而這所謂的「秘密武器屋」，只有兩種「裝備品」售賣而已。





購物指南(武器/防具)	
武器/防具	價格
偽POWER LIST(偽パワーリスト)[裝]	100G
偽KNIGHT SHIELD(偽ナイトシールド)[裝]	100G

購物指南(道具)	
道具	價格
回復藥[細](ヒールポーション)	10G
太陽狂想曲(サン・ラプソディ)	50G
天使之祈禱(天使の祈り)	30G
黑霧(ダークミスト)	10G
致命冰封(フェイタルブリザード)	20G

94	攻擊玉
95	星塵
96	星塵
97	ツイスターグレイブ[武]
98	星塵
99	星塵
100	星塵
101	星塵
102	20G



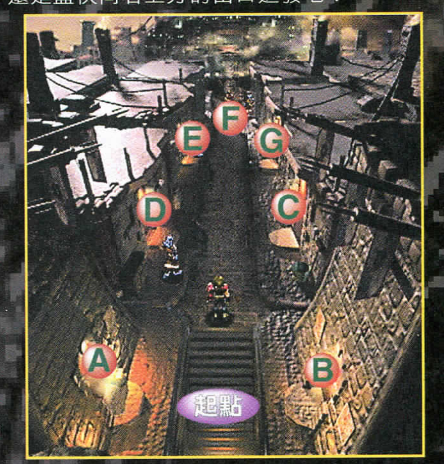
在這裏治療和補給完成之後，便要從左邊的「L」開始進入「黑色城堡」的旅程，不過，在這　出現了一名新西狄奧黨首腦「波波」(・ミ・ミ)，因為眾人不是「新西狄奧黨」的黨員，所以不能通過，而波波會向眾人發問3個問題，只要答案正確便能通過，而3個問題的答案分別順次序是「・ミ・ミ・ミ・ミ・ミ・ミ・ミ・ミ田」、「・ミ・ミ・ミ」、「・ミ・ミ・ミ・ミ・ミ田」。

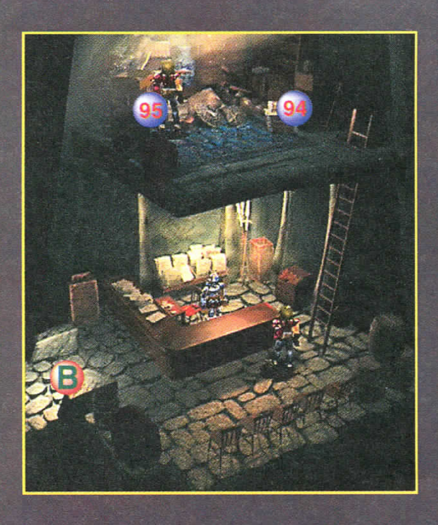
成功回答問題之後，波波便會向眾人道明身份，不過，當他知道眼前人竟然是大家一直以來也追隨着的「艾拔王」之時，真是非常驚訝！於是立刻帶眾人到「N」的地方，原來一直以來波波也等着「艾拔王」來到這裏解救他們，而現在夢想實現了，之後的事情便要靠達度和艾拔等人了。在這裏SAVE之後，眾人便可以沿「O」進入前往「黑色城堡」的地下通道了。

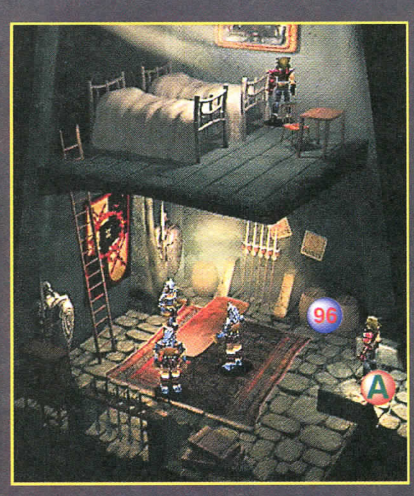


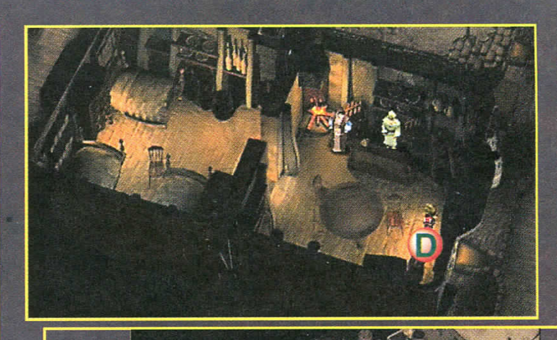


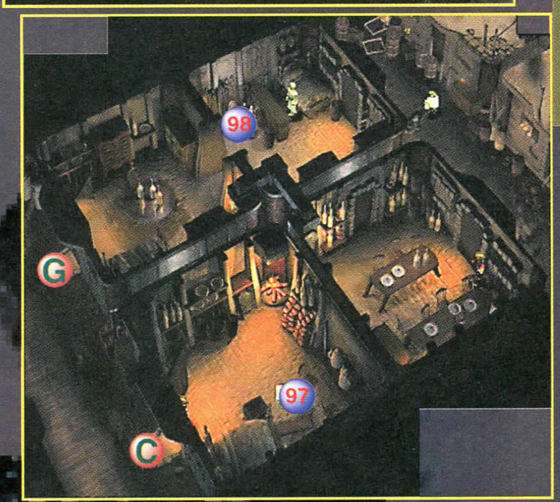
在這通往「黑色城堡」的通道之中，根本沒有甚麼「值錢」的東西，只有那個有「20G」的寶箱而已，亦沒有敵人會出現，所以大家還是盡快向右上方的出口進發吧！



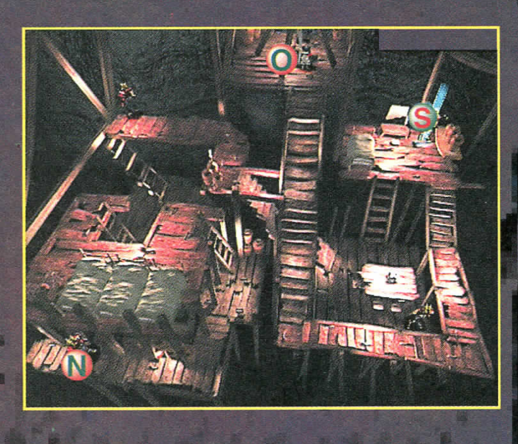

95
94
B

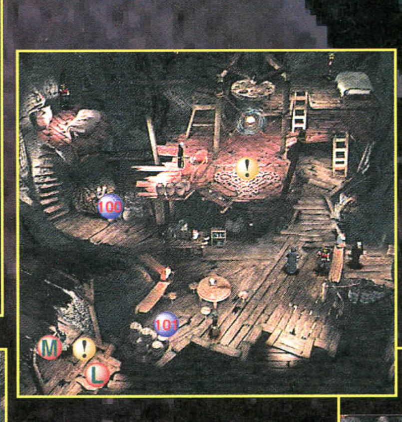

96
A

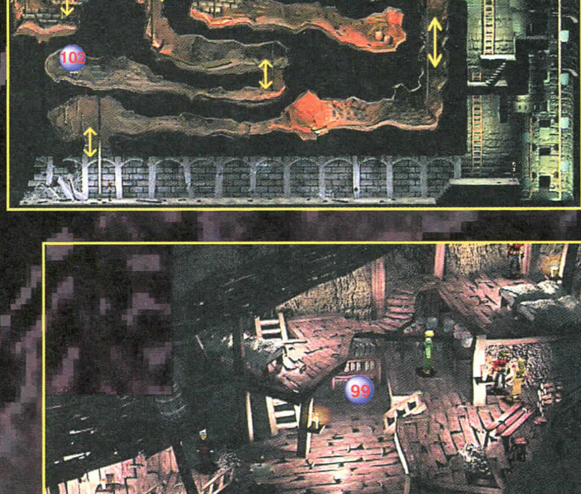

D

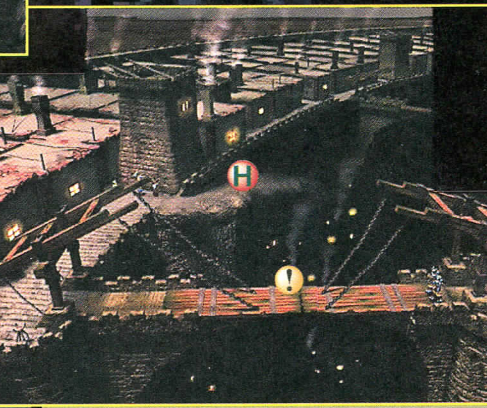

98
G
97
C


H
I
J
K
L
M
N

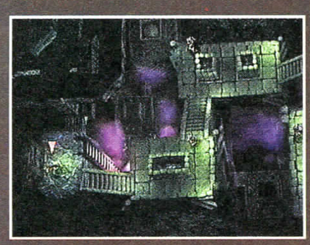

O
S
N


100
101
M
L


99
J
I


H

第十六節 黑色城堡



經過了通道之後，達度一行便到達了「黑色城堡」的地下通道之中，不過，在這裏每個地方也有守衛守着，只要一進入他們的守備範圍，他們便會追着，然而，他們是不會追離他們的守備範圍，只要大家利用×掣的DASH功能，便能以更高的速度來逃走，不過，在這裏筆者建議大家還是多作戰鬥，以備日後對付高強的敵人。



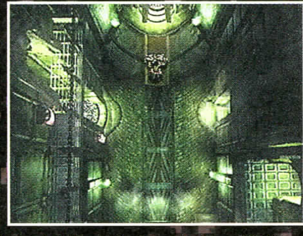
穿過了地下通道，眾人便真正來到「黑色城堡」的入口，不過，一下樓梯後便會被兩名守衛看到，這場戰鬥是不能逃避的，大家不用多費心思了，還是快快手手將他們消滅後繼續向前進。



如果從「B」向後走的話，便會來到剛才因為守備深嚴而無法通過的吊橋的另一邊，這時候和之前一樣，大家也是無法接近的，不過，大家不妨在這裏先取下兩件攻擊用的道具。



而回到「黑色城堡」的入口，這有兩條路選擇，不過，其實兩條路也是來到同一個地方，所以不論「C」或「D」進入，也是一樣的。來到這大堂之上，前面有兩個守衛，大家可以逃避戰鬥的，而正前方和左方也有升降機，可是，現時無法啟動的，所以大家必定要向右方的「F」前進。



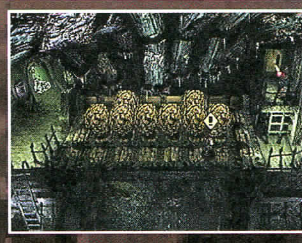
來到「F」這個奇怪的地方，達度等人會遇上兩個古怪的科學家，雖然他們是古怪了點，不過，在這裏的「紫色火炎」更叫眾人驚奇，依這裏的科學家(綠之炎究家和白之炎研究家)所說，這些紫色的火炎便是「黑色城堡」的能量之源，所有的降機也要靠這能量才能啟動。之後，研究家更將由「紫色火炎」研製出來的「魔法油」交給了達度，從這時開始，達度等人便可以自由使用「黑色城堡」之中的降機了。而且，在右邊的白之炎研究家那裏更是一個回復點，大家要好好的利用啊！

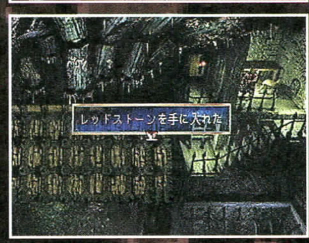


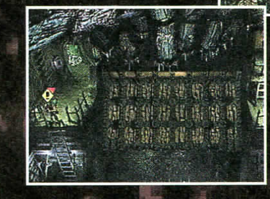




利用研究室右邊的升降機便可以來到地底的「紫色火炎」研究室，可是這沒有麼發現，眾人只好繼續從另一邊的升降機向前行，然而，這裏竟然是一個「垃圾場」，在這裏大家可要冒一冒險，因為右邊有一顆「紅色石」(レッドストーン)，大家一定要取到手的，只要大家看準時機，走到橋中央之時，會亮起「！」，這時立刻按○掣，便可以成功的過橋，否則，便會跌下垃圾池之中，幸好就算這樣也不會有生命危險的，而且在垃圾池之中更有兩件道具可以取得，不過，還是由「K」進入比較好一點。







回到大堂，達度可以利用「魔法油」從左邊的升降機到達上層，在這裏又有一個衛兵，先將他解決，之後便可以由「H」到達另一個研究室，在這達度等人會遇上一個「自稱」懂得魔法的魔法研究者「馬茲」(マジ)，結果，最後他將自己變成了一隻「狗」。在這房間之中，達度可以在寶箱之中得到一顆「藍色石」(ブルーストーン)。





經由大堂中央的升降機（要利用魔法油），便可以到達上層(G)，這裏和「希拉拿監獄」一樣，是一座圓形的塔，所以大部份的路也是左右相通的，而這裏的真正出口便是在升降機「P」最上層之處。在經過左邊的通道「L」，大家可乘升降機「P」到達上一層，這裏有3個正在練習的守衛，他們一見到達度等人便發動攻擊，這裏是有連續3場的戰鬥；戰勝這些敵人之後，便可以經由升降機「Q」到達最上層，在這裏的人竟然是在「西歷斯村」捉走茜娜的人，然而，這時候的他是不會向達度等人攻擊的，反而，他對現時「霸王多域路」所做的事感到非常不安，這事原來又是當「洛度」來了之後才發生的……所以他竟然要求達度等人往拯救他的主人，而且更將「黃色石」(イエローストーン)交了給達度等人。





以上基本上是在這裏最重要的事情，不過，大家亦要到右邊看看，經過「M」或乘升降機便可以到達中央的上層，這裏有一條





樓梯，然而，因為有守衛看守着，大家一定要將這敵人擊倒才能向上前進。擊倒這守衛之後，眾人便向上進發，怎料在最上層的房間之中，竟然是這裏的一個中BOSS「山多拉等殊兵」，亦即是在「荷斯」出現過的BOSS人物。





在這的道具大多也是在右邊的，在最低層的「U」之中有「獸牙」（ビーストファング）；中層則有在右邊房間之中的「龍捲風」，最後，只要乘在右上角的吊車，便可以到達「X」，在那裏沒有甚麼特別的EVENT，只有兩個箱，裏面分別是「SPEAR FROST」和「SPIRIT RING」。







當取齊所有的道具之後，便可以回到升降機「P」，到達最上層，向「霸王多域路」身處之地進發，然而，一穿過「Y」，在眾人面前出現一座非常巨大的人像，原來這女性便是「多域路」的妻子「嘉莉娜」（カリーナ）的石像，而要解放真正的「霸王多域路」，便要先通過這裏，其實達度等人已經取得了通過這裏的重要道具，這些道具便是剛才取得的「三色石」，只要大家站在石像之前，將3顆色石放入機關之中，「Z」的門便會自動打開，通過石像，眾人便能離開這裏。

在進入「霸王多域路」房間之前的走廊之中，達度等人再遇敵人「岡戈魯」，這次





他身穿凱甲出來應戰，他的戰鬥力比之前更厲害，而且在這裏大家要非常小心，因為如果使用ADDITIONAL技之時失敗（不過完成全套動作）的話，便會被他立刻以反擊還擊！大家應盡量變身成為「龍騎士」和他戰鬥，盡快將他消滅。此外，亦要小心這岡戈魯的「魔法防衛罩」。



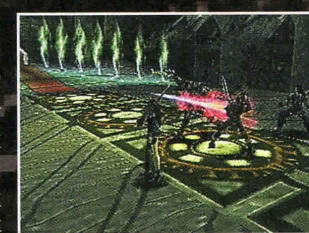


當戰勝了「岡戈魯」之後，本來他希望達度能將他解決，可是，達度和茜娜也打算放他一馬，反正「勝負」已分，殺了他也是無保事於是，所以眾人便繼續上路，在「岡戈魯」心中，突然產生出一種非常奇特的感情……

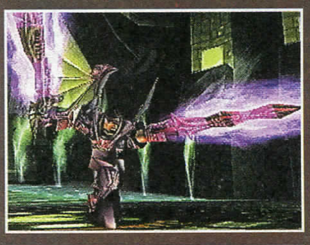




終於也到了「霸王多域路」的房間，這傢伙的攻擊能力簡直是恐怖，不過，從他口中眾人得知非常多的事情，原來一切的事也是和所謂的「不落之月」（落まぬ月）和「狄亞斯聖帝」（ディアス聖帝）有關，當然，「洛度」也有參與其中，不過，現時最重的還是先打倒這「霸王多域路」。



這「霸王多域路」的攻擊非常全面，不論是魔法攻擊、單體又或是集體攻擊也有，再加上他手上的雙劍，一定會令達度等人受到非常大的損傷，所以在這裏應準備大量的回復藥，又或者戴上可以回復HP的指環，否則非死即傷！



然而，更可怕的還在後頭，當「霸王多域路」受到一定的損傷之後，也他便會變成龍騎士中的「紫雷龍騎士」，這時候，他的戰鬥力更可怕，而且更會使用防止「所有攻擊」的魔法，因此，大家在早段切勿變成龍騎士作戰，一定要留待他身之後才使用，之後，便要靠有LEVEL 3的龍騎士發動魔法攻擊，這是最快消滅他的方法。

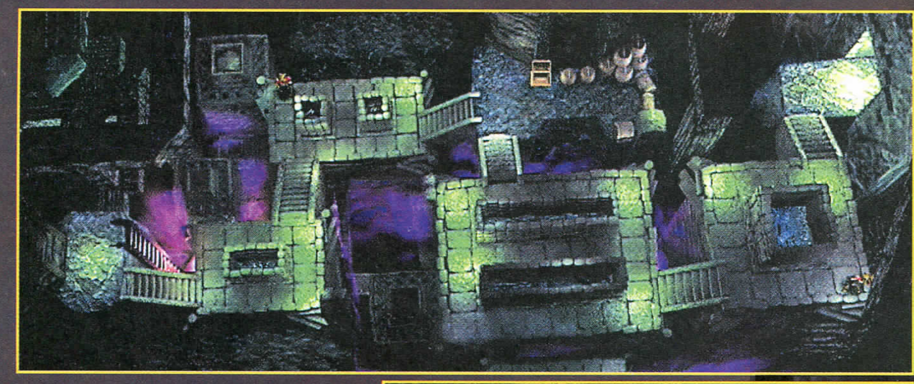


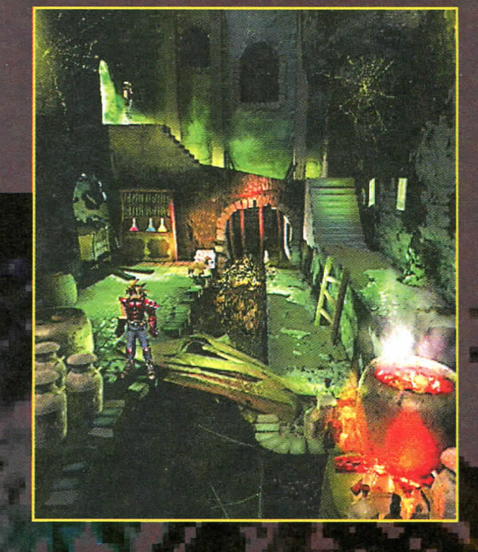


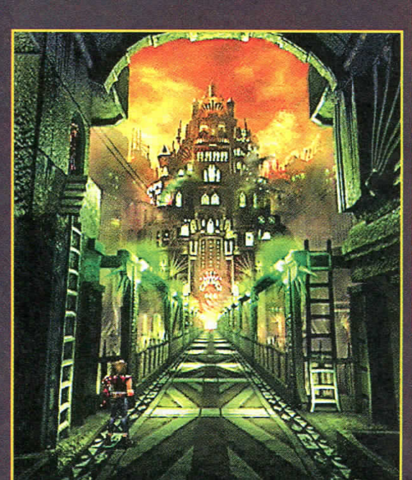
在將「霸王多域路」消滅之後，一切也好像來到一個終結，不過，其實這只是一個始而已，因為有非常多事情未弄清楚的，例如是襲擊達度故鄉的「黑色魔物」；還有究竟甚麼是「不落之月」、被奪去的「月之水晶」，還有「霸王多域路」曾提及的「狄亞斯聖帝」又是誰呢？這些一切一切也有待眾人去揭開的，所以，眾人決定繼續旅程。此時，本來屬於「霸王多域路」的「龍魂」飛回來，而且落在哈賜路手上，原來，他便是另一名的龍騎士！

103	SPARK NET
104	BURN OUT
105	飛礫
106	黑霧
107	TRANSLIGHT（トランスライト）
108	藍色石
109	紅色石
110	獸牙
111	SPEAR FROST
112	SPIRIT RING

END OF DISC ONE



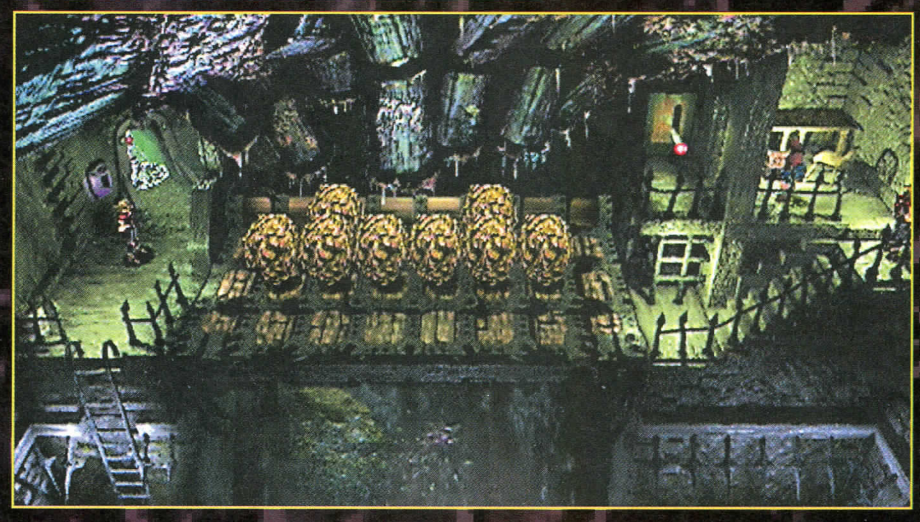


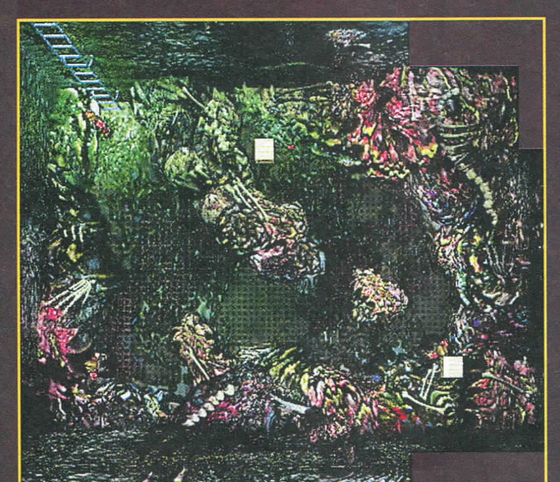
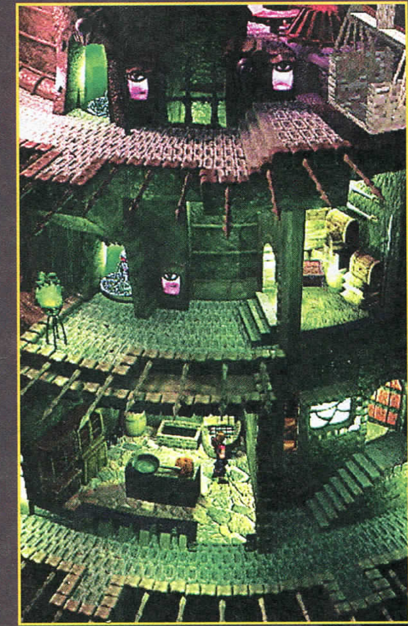
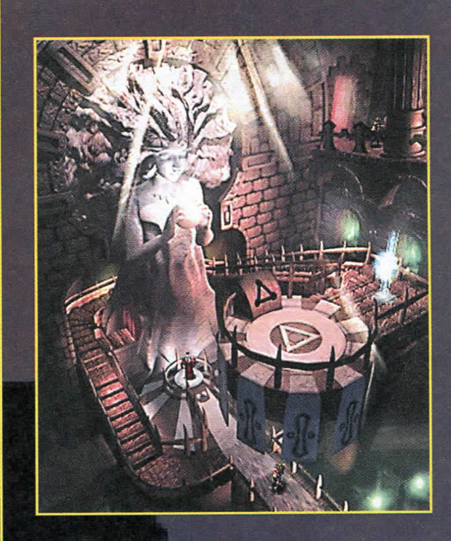
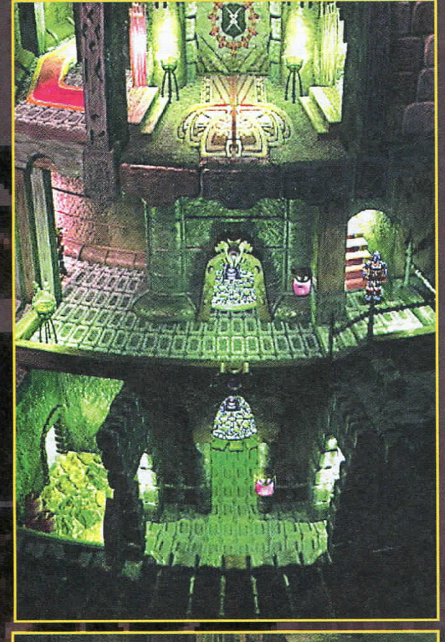


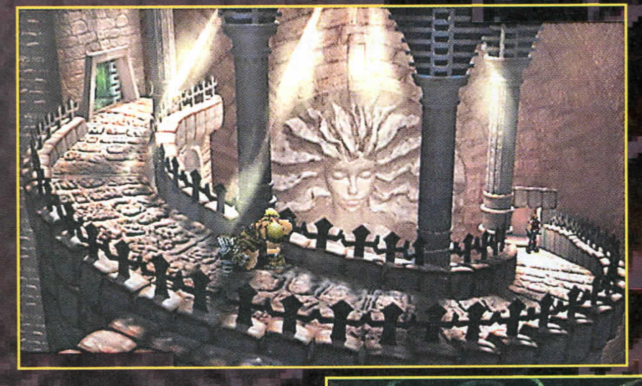
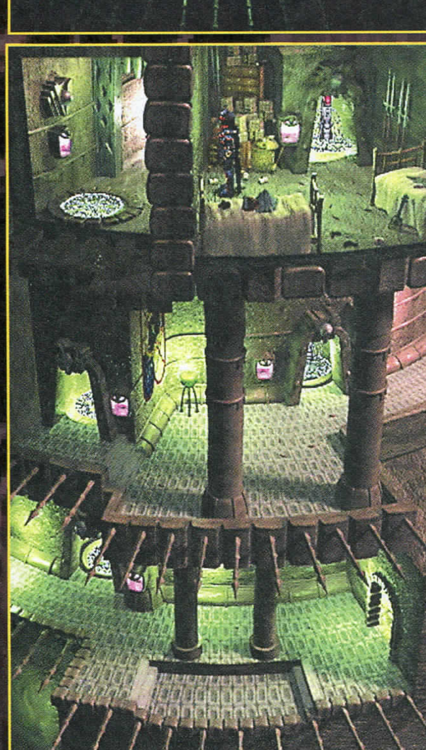
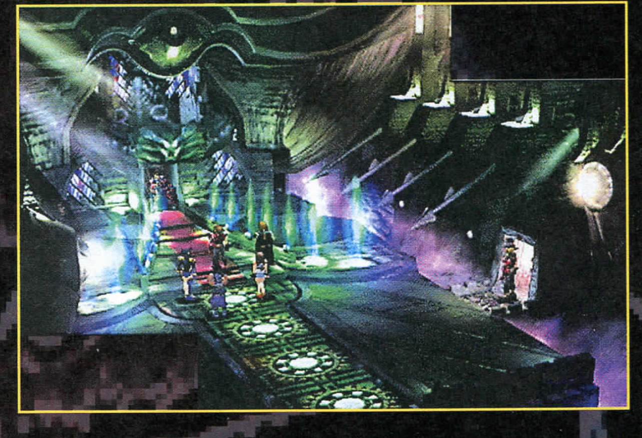








第2章 銀色之陰

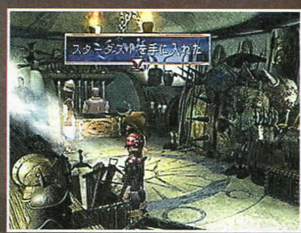
第一節 王都夫利捷



經過和「霸王多域路」的惡戰之後，現在眾人來到「王都夫利捷」(王都フレッツ)，因為現在是日間，所以除了商店之外，達度等人是不能進入其他的房屋之中，所以，只有四處閒逛，然而，行到了「雙子城」(ツインキャッスル)下時，EVENT發生了，原來「雙子城」的「艾美露」(エミル)公主出現，然而，她的行為絕對不像一公主，反而像一個惡霸，而且行為極之凶暴。然而，艾拔其實一直以來也和這個「雙子城」有邦交，以他所知，這名「艾美露」公主是一位非常和藹可親的人，怎會……



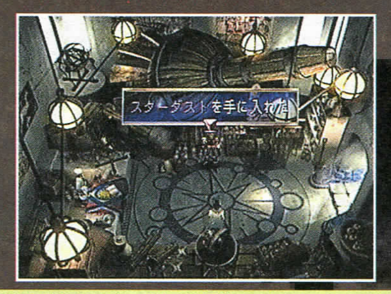
其實在這個大城市之中，除了可以作一定的補給之外，亦可以多拾得5顆的「星塵」，它們的位置分別在「I」的武器屋之中；中央房屋的屋頂；從「E」進入的酒場後巷的木箱之中；在「L」寶石屋之中和「M」道具屋之中。











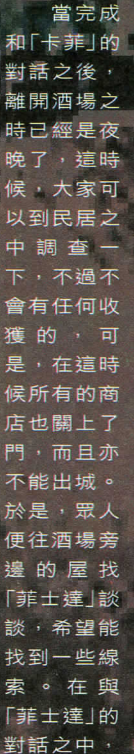
購物指南(武器/ 防具)	
武器/ 防具	價格
影縫[武]	200G
鎖子甲[防]	150G
軟靴[防]	100G
POISON GUARD[裝]	200G
ACTIVE RING[裝]	200G
PROTECTOR[裝]	200G
PANIC GUARD[裝]	300G
FEINT GUARD[裝]	200G
勇氣之護符[裝]	300G
自我之魔玲[裝]	300G
POWER LIST[裝]	200G
KNIGHT SHIELD[裝]	200G
鬥神之引導[裝]	1000G
購物指南(道具)	
道具	價格
回復藥[細]	10G
回復藥[中]	50G
太陽狂想曲	50G
天使之祈禱	30G
清心	20G
清體	10G
TRANSLIGHT	10G
黑雨	20G
除魔香水	4G
購物指南(寶石屋)	
道具	價格
紅寶石指輪	1000G
藍寶石襟針	1000G
翡翠耳環	1000G
白金頸鏈	1000G

當眾人看到「艾美露」公主的行為之後，便到這的酒場(E)打探情報，這裏的女侍「卡菲」(カフィ)應會問達度等人想不想聽有關「星」的事，無論如何，一定要說：「想！」因為這是非常重要的程序，只要不斷的和她說有關「星」的事，她便會提及「菲士達」(フェスター)的事，他是住在酒場旁的天文學家，而且在這「菲士達」口中，亦曾提及過有關「不落之月」和「黑色甚麼」的事。似乎，他便是達度要找的人了。









當完成和「卡菲」的對話之後，離開酒場之時已經是夜晚了，這時候，大家可以到民居之中調查一下，不過不會有任何收獲的，可是，在這時候所有的商店也關上了門，而且亦不能出城。於是，眾人便往酒場旁邊的屋找「菲士達」談談，希望能找到一些線索。在與「菲士達」的對話之中，達度終於也得到了一些有關「黑色魔物」和「不落之月」的情報，可是，因為他正要趕往堡之中教導「莉莎」(リサ)公主，所以便要先離去。













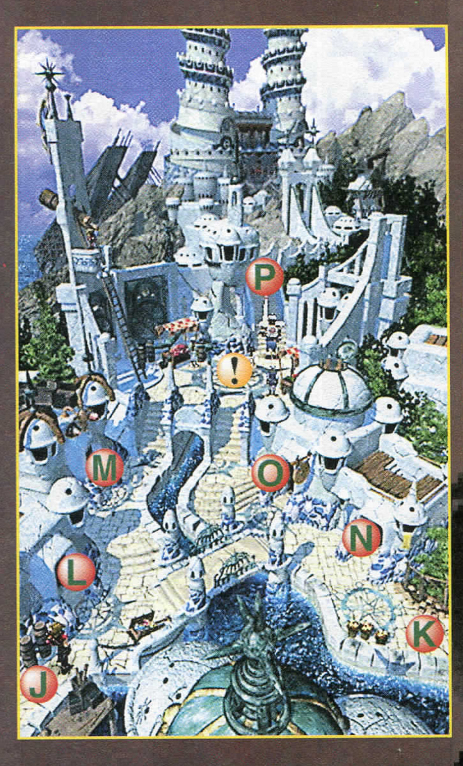
既不能離開，更不幸的便是宿屋竟然全滿，那怎辦好呢？結果，達度等人來到「尼羅」（ネロ）家中，而且和他談及有關「綠化」的事情，最後更加是「傾通宵」，就這樣，便過了一夜……





為了要調查有關的事情，在天亮之後，眾人便要離開這「王都夫利捷」，因為依艾拔的記憶，在這個「狄比羅亞」（ティベロア）地域之上，應該還有一條名叫「多拿奧」（ドナウ）的村莊，所以眾人便出發前往「多拿奧」。

113　星塵





第二節 痛失龍魂

為了要前往「多拿奧」，眾人一定要穿過「荒地」，然而，近期這地帶有很多山賊出沒，所以這地方已經變成一處非常不安定的地方，而且在這裏的村莊也曾被他們洗劫，所以這次達度等人的旅程肯定會險阻重重。



在進入這「荒地」之後，大家便會經常遇上盜賊的襲擊，不過，以眾人現時的戰鬥力，應該可以應付自如的，而且這裏的路分支不是太多，所以大家應該可以方心的向前進，不過，在前方等待着玩者的可是一件一點也不尋常的事呢！



當眾人來到唯一的分支路之前，突然出現3個人，他們原來也是這裏的盜賊，其中有一名叫「馬比」（マッピ）的人似乎是眾人的首領，他們異話不說便向達度等人攻擊，當然，達度等人可以不費吹灰之力便將這些「鼠竊狗偷」一舉擊倒，然而，就是太過充滿自信令達度陷入極大的危機之中，原來「馬比」一直在裝死，待機會出現之時，竟然將達度身上的「龍魂」偷走了……！



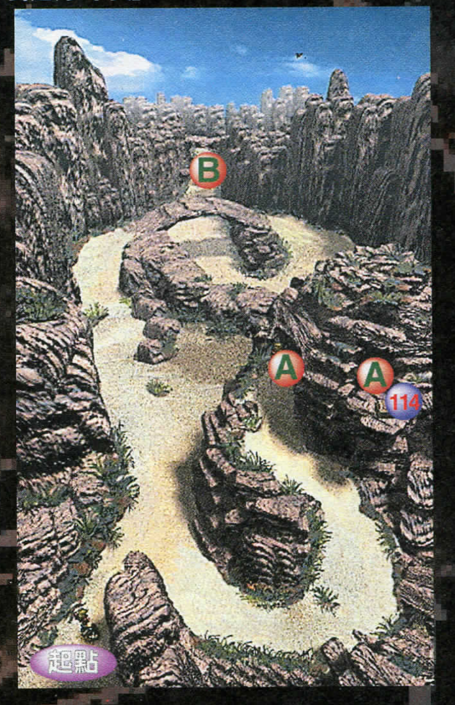


雖然是得到了勝利，不過這場戰鬥的勝利所付出的代價太大了，因為達度的「龍魂」竟然落入盜賊手中，為了要取回「龍魂」，眾人唯有盡快點到達「多拿奧」，順道調探一下盜賊的下落。

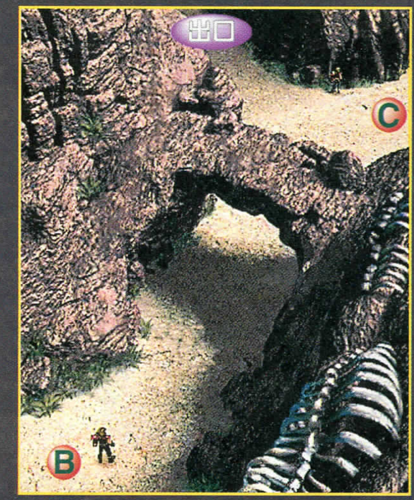


在分支路之上，大家要選擇右邊的路，因為這才是通往「多拿奧」的路，而左邊的路則是通往一處名叫「重力崩壞谷」的地方。只要經過「C」一直向前行，便可以通過這「荒地」，到達「多拿奧」。



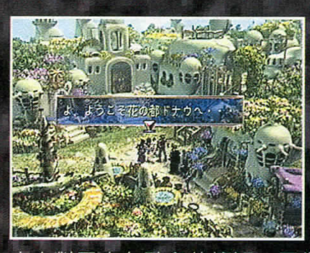


114	鬥士之服
115	回復玉
116	50G





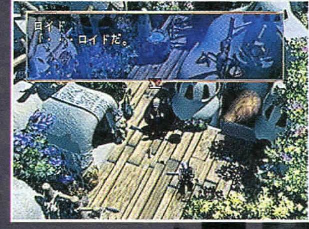
第三節 花之都多拿奧



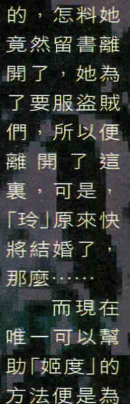
眾人懷着非常憂傷的心情來到這花之都「多拿奧」，一名少女這裏歡迎眾人，似乎這少女對眾也有點兒的懷疑，因為這裏近來也受到盜賊的騷擾，所以知道眾人並非盜賊之後，少女也放心的走開。



而在這城市的另一個角落，一名被稱為「美露・西索之聖女」(ミール・セゾーの聖女)的少女正被盜賊所騷擾，正當她要將盜賊帶走之時，一名白髮的男子出現，盜賊知道他要理閒事，所以便打算給他一點「下馬威」，怎料，這男子一出手便展露出非凡的身手嚇得盜賊們落慌而逃，原來，這人竟然就是殺死拉比茲的凶手——洛度！







達度等人開始在「多拿奧」之中四處打有關盜賊的事情，然而，當他們來到村口右邊的房屋(A)之中時，屋中的「姬度」(ケイト)好像非常不安似的，原來事發在這天的早上，本來「姬度」是來這裏找「玲」(リーン)的，怎料她竟然留書離開了，她為了要服盜賊們，所以便離開了這裏，可是，「玲」原來快將結婚了，那麼……



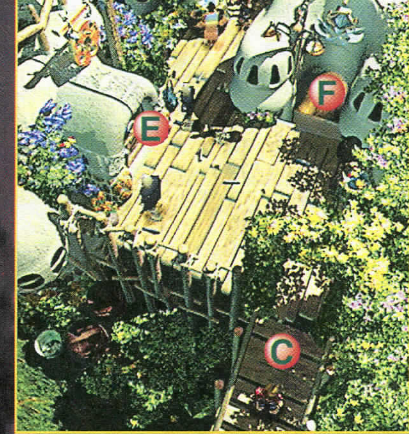




而現在唯一可以幫助「姬度」的方法便是為她將信送往村長那裏，因為村長便是「玲」的父親……

117	星塵





當眾人接過「玲」的之後，便立刻向「D」出發，因為這地方便是通往村長住所的通道。其實，在這裏達度等人可以先通過「C」，到「E」和「F」之中，選購一些合用的武器和防具，而且亦要為先前受傷的同伴治療一下。

購物指南(武器／防具)	
武器／防具	價格
銀刺繡背心[防]	150G
ティアラ[防]	150G
購物指南(道具)	
道具	價格
回復藥[細]	10G
太陽狂想曲	50G
天使之祈禱	30G
清心	20G
清體	10G
RAVE TWISTER	20G

眾人向村長的住所進發，到達之後，守在屋內的執事看到「玲」的信之後，便大驚起來，而且立刻知會村長，村長知道了之後也非常擔心，本來村長打算召集村內的人組成救











助隊，不過，單憑他們又怎能將盜賊們打敗呢？於是，達度等人便答應出手相助。大家不要就此便離開，因為在村長屋中的左上角位置有一顆「星塵」呢！

然而，要找到盜賊的巢穴，便一定要先通過「重力崩壞谷」，因為，依村長所說，他們只知盜賊是從這「重力崩壞谷」而來的，這便是唯一的線索……



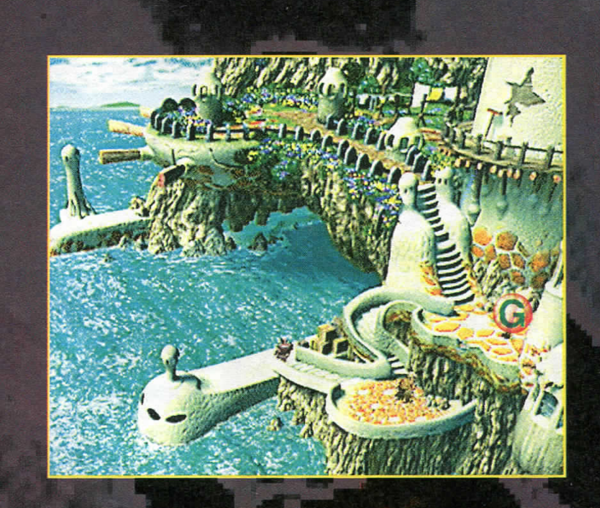
當眾人離開村長的屋之後，竟然在通道上遇上了一個小女孩，她正被數名醉酒漢調戲，不過，這小女孩竟然將他們打退了，而當達度等人上前看過究竟之時，這小女孩竟誤會眾人也是壞人，幸而在一番解釋之後，大家也明白了真相，而這小女孩的名字是「美露」（メル）。不過現時達度等人是要往拯救「玲」，所以便要衝衝離去，而當「美露」知道了眾人是為了救「玲」之時，竟然說要參加，而且從她口中，眾人得知要通過這「重力崩壞谷」，一定要得到國王的批准，所以，眾人便要先回「王都夫利捷」，進入「雙子城」向國王領取「重力崩壞谷」的通行證。











第四節 進入雙子城——取得通行證





雖然眾人回到了「王都夫利捷」，不過，在城門的私衛始終也不肯讓眾人進入，而且在這裏要硬闖也是不行的，所以眾人依然是不能進入「雙子城」，最後，眾人想到在那裏教書的「菲士達」，不過，他又不在家中了，幾經辛苦，



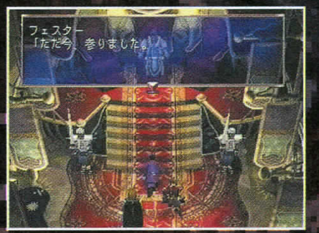


終於在道具屋之中找到他了，不過，他有事要先離開，如果眾人要找他的話，可以再次找他……

之後，眾人只要回到在城門前的廣場便可以再次見到「菲士達」，當「菲士達」見到眾人愁眉不展，便知道眾人的問題仍未解決，所以便帶眾人回家再行商討，在「菲士達」家中，達度他道出這次要進入「雙子城」的真正目的。



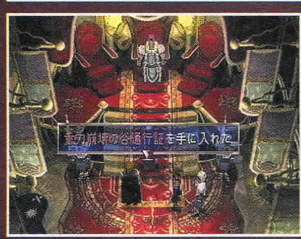




因為「菲士達」是一個學者，所以他可以自由出入王宮，不論達度等說自己是「皇族」又或是「教育者」，也可以進入王宮的。在進入了王宮之後，因為已經是晚上，眾人是不可以自由活動的，所以只可以跟著「菲士達」前進，直接到「捷奧奴國王」（ジオール国王）面前。原來，國王也知道了一名叫「玲」的人進







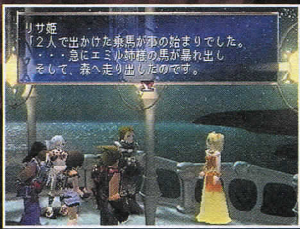
入了「重力崩壞谷」，然而，國王還以為這人只是往裏遊玩，然而，當國王知道了真相之後，便立刻將往「重力崩壞谷」的通行證給予達度。

當取得了通行證之後，「菲士達」因為有事要做，所以便離開了眾人，這時候眾人是可以「稍為」自由行動的，不過可以到的地方實在不多，正當眾人要離開之時，一名名叫「妮普妮亞」(リブリア)的侍女出現，並說「莉莎」公主要見艾拔等人……





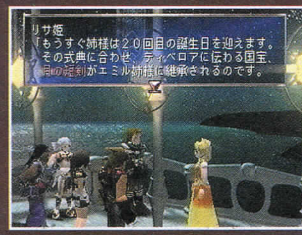
當眾人到達長廊之時，「莉莎」已經在等待來這人正是「艾美露」的妹妹，她這次找艾拔來，便是要求眾人為她尋求真相，

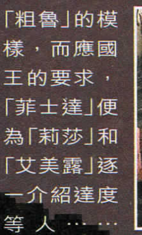




前開始，她的姊姊「艾美露」因為一次意外，從馬上跌下來開始便好像變另一個人似的，而且「莉莎」懷疑這事和盜賊們有所關連，所以艾拔等人要往找尋這些盜賊，正好順道調查一下這事。

其實這事情不只是「莉莎」和「艾美露」的事，因為很快「艾美露」便要在她的20歲生日那天承繼「狄比羅亞」歷代相傳的國寶「月之短





劍」，這原來和之前被奪的「月之寶玉」一樣，是月之神器之一，一想到這可能是和「洛度」有關，眾人當然是不會再有任何的懷疑，一口便答應了。



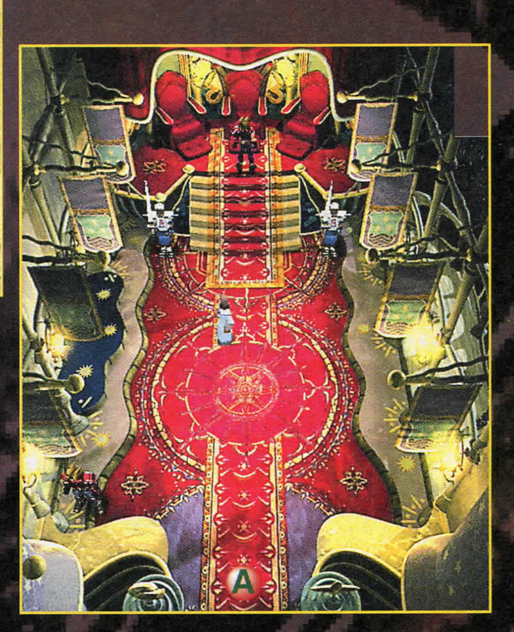
之後，眾人由「妮普妮亞」帶領，到達飯廳和國王一同進餐(E)，不過，在晚宴之上，眾人看來也不是太自然，而且在場的「艾美露」又是一副非常「粗魯」的模樣，而應國王的要求，「菲士達」便為「莉莎」和「艾美露」逐一介紹達度等人……(吓？這便是皇室的晚宴？！)





在進餐之後，眾人便在「妮普妮亞」的帶領下到達在「D」的睡房，在這裏其實並不會有甚麼特別的事情發生，經過一番的對話之後，眾便會安然入睡，一宿無話，又到了翌日出發的時候……

118	星塵
119	星塵
120	月亮狂想曲
121	太陽狂想曲











武器表（1）

名稱	能裝備者	效能
HEAT BLADE（ヒートブレード）	達度	炎屬性之劍，對水屬性之敵人相當有效，攻擊力＋18
影縫（影ぬい）	露施	闇屬性之劍，對光屬性之敵人有效，攻擊力＋24
龍捲風槍（ツイスターグレイブ）	拉比茲	風屬性之劍，對土屬性之敵人有效，攻擊力＋28
メイス	美露	美露初期裝備，攻擊力＋15
鐵拳套（アイアンナックル）	哈賜路	哈賜路初期裝備，攻擊力＋20
獸牙（ビーストファング）	哈賜路	令CRITICAL率增加20%，攻擊力＋31
LONG BOW（ロングボウ）	茜娜	令攻擊命中率增加30%，攻擊力＋18

防具表（1）

凱甲

名稱	能裝備者	效能
修行者之銅着	哈賜路	物理防禦力＋13，魔法防禦力＋8
鬥士之服	哈賜路	物理防禦力＋25，魔法防禦力＋5
銀刺繡背心（銀ししゅうのベスト）	女性人物	物理防禦力＋13，魔法防禦力＋27

頭盔

名稱	能裝備者	效能
アーメット	男性人物	魔法攻擊力＋23，魔法防禦力＋5
騎士頭盔（ナイトヘルム）	達度、拉比茲	魔法攻擊力＋37，物理防禦力＋5
三重冕（ティアラ）	女性人物	魔法攻擊力＋29，魔法防禦力＋5

靴

名稱	能裝備者	效能
鐵長靴（鉄のひざ当て）	男性人物	鐵造之及膝長靴，物理防禦力＋5
軟靴（ソフトブーツ）	女性人物	物理防禦力＋5，物理攻擊回避率＋5%

裝備表（2）

名稱	能裝備者	效能
自我之魔玲	全員	防止「魅了」攻擊
SPIRIT RING（スピリットリング）	全員	每回合也儲備SP
治療指環（サラピーリング）	全員	每回合補充HP
護符（タリズマン）	全員	防止「即死」攻擊
紅寶石指環（ルビーの指輪）	全員	當受到魔法攻擊之時會增加SP
藍寶石襟針（サファイアブローチ）	全員	當受到魔法攻擊之時會回復MP
翡翠耳環（エメラルドピアス）	全員	當受到物理攻擊之時會回復SP
白金頸鏈（プラチナネックレス）	全員	當受到物理攻擊之時會回復MP
偽POWER LIST（偽パワーリスト）	全員	假的POWER LIST，物理攻擊力＋5
偽KNIGHT SHIELD（偽ナイトシールド）	全員	假的KNIGHT SHIELD，物理方禦力＋5

道具表（2）

名字	用途
TRANSLIGHT（トランスライト）	光屬性單體攻擊（連打道具）
黑霧（ダークミスト）	闇屬性單體攻擊（連打道具）
雷電鐵球（サンダーボルト）	雷屬性全體攻擊
致命冰封（フェイタルブリザード）	水屬性全體攻擊（連打道具）
黑雨（ブラックレイン）	闇屬性全體攻擊（連打道具）
午夜恐怖（ミッドナイトテラー）	令一般的敵人進入「恐怖」狀態
RAVE TWISTER（レイブツイスター）	風屬性全體攻擊（連打道具）
百鬼夜行	使用後會連續3次向一般敵人攻擊
回復玉	在戰鬥中使用，會隨機使用回復道具
METALIA SHIELD（メテリアルシールド）	3回合內令物理攻擊無效，每次戰鬥只能使用一次
回復藥[大]（ヒールレイン）	令全部隊員HP得到100% 回復
月亮狂想曲（ムーン・セラネイド）	令全部隊員MP得到100% 回復
SPEED UP（スピードアップ）	在3回合內令速度（素早さ）提升兩倍，每場戰鬥只能用一次
重力刻刀（グラビティグラバー）	土屬性全體強力攻擊

下期續

TEXT：SASAKO



CHRONO CROSS 時空之鍵

CHRONO CROSS時空混亂攻略篇 最終回



11個不同結局條件一覽

基本上整個《CHRONO CROSS》的故事共有11個不同的結局。而除了BAD ENDING 和GOOD ENDING之外，其餘的9個結局都需要在第二循環的遊戲裡面才可以遇到。當玩者將遊戲完成一次之後，就可以利用結局時的紀錄來開始第二循環的遊戲。而在第二循環的遊戲裡面，玩者可以選擇直接向最後首領進行挑戰，或者在遊戲的不同段落去達成其他的結局。現在我們就為大家介紹一下11個不同結局的出現方法吧。

ENDING 1：開發室

條件：開始遊戲之後，以些路治一個人去完成整個故事。
備註：在遊戲之後，會聽到開發人員的説話。

ENDING 2：亞卡斯亞帝國

條件：在完成莉娜的委託後，在首次襲擊蛇骨館前，直接挑戰最後首領。
備註：些路治成為漁夫，與莉娜一起生活。潔多在打倒山貓之後拿到了寒冷火焰，成為了新亞卡斯亞帝國的領袖

ENDING 3：ELEMENT店店員

條件：在首次襲擊蛇骨館直至攻打古龍之城之前，直接挑戰最後首領。
備註：些路治在迪路美娜當兼職，莉娜會來探班。如果在之前的攻略裡面曾選擇幫助傑多去取得解藥，這時候潔多會在ELEMENT店中登場，而哥查和肥媽亦會出現。

ENDING 4：被史拉茲發掘成為新星

條件：在攻打古龍之城之前。在第一次向蛇骨館進攻的時候，選擇從陸路出發。在影子森林裡面得到史拉茲成為同伴。接著選擇幫助傑多去取得解藥。然後在真實世界的比度拿沼澤裡面得到妖精拉舒莉的加入。在潔多醒過來之後，便立即向最後首領挑戰。
備註：莉娜和莉莎去看史拉茲的音樂會。適逢史拉茲要找新的成員加入，最後潔多便會成為樂團的伴唱。

ENDING 5：馬布列島的賢者

條件：女道化師哲古尤美，加入成為同伴後，便向最後首領挑戰。
備註：女道化師哲古尤美會拜託山貓模樣的些路治出任成為新的馬布列島的賢者.....

ENDING 6：潔多VS些路治(山貓模樣)

條件：在死海之戰後，在蛇骨館的裡面救出蛇骨大佐的女兒尼迪路之後，再向最後的最後首領挑戰。
備註：山貓軍和蛇骨大佐軍展開激戰，哲古尤美和些路治(山貓模樣)説話時會有選項出現，但是選項的不同只會影響對話的內容。卻無法改變要跟潔多戰鬥的命運。

ENDING 7：新的命運之神

條件：在哲古尤美離隊之後，山貓模樣的些路治跟最後首領決戰。
備註：哲古尤美和潔多展開生死決戰。

ENDING 8：蛇骨幼稚園

條件：來到神之庭，完成達利奧事件之後。
備註：蛇骨幼稚園成立，資金援助者為蛇骨眾人(路茲亞娜、梭亞、加持、瑪路積娜、蘇路頓、修加路)與及同伴角色(暗黑些路治、哲古尤美、潔多、星之子)

ENDING 9：人類滅亡

條件：CHRONO POLICE攻略後
備註：星之塔龍神找多華夫族長和馬布列賢者，豈料多華夫族竟聯同龍神將人類消滅。多年以後哲古尤美來到雅魯尼村，看見這裡已經成為亞人和多華夫族的地方。最後她來到些路治的墳前拜祭。

ENDING 10：BAD ENDING

條件：沒有使用CHRONO CROSS來打倒最後首領。

ENDING 11：GOOD ENDING

條件：使用CHRONO CROSS來打倒最後首領。

合體技介紹：

在戰鬥中只要使用不同的角色組合，就可以發動不同的合體技。以下就為大家介紹部分合體技的角色組合。

エックス斬
組合：些路治+騎士基尼

W スティル
組合：美路+潔多

ソド ソドーム
組合：蒙面人拉魯夫+魔術師史拉夫

カプーファイナル
組合：FIO+ガプ夫

ダークスパイラル
組合：伊斯特+傑丹拿(ギャダンラン)

ドラゴンプロー
組合：加持+梭亞

真龍劍
組合：老騎士拉迪奧斯+蛇骨大佐

Z斬
組合：魔族婆婆史普利根+傑多+些路治

ドラゴンライド
組合：龍之子+莉亞

フラメンコ
組合：史拉茲+美琪

ミックスデルタ
組合：些路治+莉娜+妖精拉舒莉

LV 7固有技的取得方法

在遊戲之中，大部分角色的LV7固有技，都不是因為POWER LEVEL的提升而自動學會的，而是要完成了特定的事件之後才可以學得到。現在就為大家介紹一下部分角色的固有技取得方法吧

些路治：當些路治取得了魔劍之後便進入傑多的夢中，在房間之內救出年幼的傑多，最後在機器的前面按入『L2、三角、L2、三角』

伊斯特：在蛇骨館找到另一個自己。

傑丹拿（ガヤダラン）：在時間要塞的寶箱內

美人魚 伊雷尼斯：在馬布列島的小屋內找巫醫

蛇骨館廚師奧查：在雅魯尼村找他的哥哥

粉紅色大狗：在雅魯尼村找莉娜

守墓員茲拔：返回迪路美娜的靈廟小屋。

女酒保柯露巴：回到加魯特普，探望生病的妹妹。

怪物競技場的主持莎尼斯：前往異次元的房間

女科學家露芝雅娜：在蛇骨館的地下通道內發現新品種的怪物。

植物怪物FIO：在天龍島幫助那古怪植物。

『骷髏』：在迪露美娜的酒吧中享用美色

蛇骨大佐：在迪露美娜酒吧的密室裡面拿取蛇骨軍團的旗幟。

龍之子：在大峽谷探望死去的母親，即是那巨型龍頭骨。

老騎士拉迪奧斯：再一次來到亡者之島，探望已故的加拉爾。

龍騎士加持：前往蛇骨館2樓右面的展覽館……之後來到亡者之島。

星之子：第二次來到他的太空船。

鐵面具梭亞：蛇骨館的房間內。

磨菰人：再次來到影子森林，在他變身的地方調查。

稻草人：在迪露美娜的練習草人前調查，然後返回異世界的雅露尼村打聽有關3位精靈的事。之後來到真實世界的雅露尼村，在小屋的地下室和祭壇前的人談話，最後依次序拜祭3個雕像：黑貓、會放電雕像、白貓雕像。

上回提要

古龍之城一戰，山貓刺殺蛇骨大佐繼而謀反。最後更借助寒冷火焰的力量將自己和些路治的身份掉換。現在些路治以山貓的身份繼續他的旅程……

波雷波利軍

死海崩滅的一刻，六龍神之首的天龍及時出現並將眾人帶到馬布列島……離開馬布列島返回海灘，利用時空轉移返回異世界之中。原來在山貓謀反之後便成立了波雷波利軍，開始征服世界的大計……

在港口都市迪路美娜的酒吧的房間內，和老闆娘講話之後。在左面牆壁可以進入密室當中就會遇上鐵面具梭亞和騎士加持。原來他們當日他們在古龍之城中將重傷的蛇骨大佐救出，現在他們正在等待機會會對付叛徒山貓。不過當務之急還是要盡快救出被困的莉迪露……

這個時候，玩者可以選擇讓梭亞或者加持加入成為同伴。不過無論你選那一位成為同伴亦不會影響故事的發展。而在之後的劇情裡面，蛇骨龍騎士團的角色都會加入成為同伴。而如果讓梭亞加入的話，就可以在蛇骨館的房間內取得LV7的固有技。臨離開前，加持會將『憎恨的眼淚碎片』交給些路治。

離開酒吧之後，會遇見伊斯特。他會暗中將駐守蛇骨館的部隊調走，讓些路治可以安全的進入館內……

劫獄

囚禁著莉迪露的地方雖然是在地下的囚室之內。但因為門外有兵士把守，所以只有繞道而行。

首先在蛇骨館1/F左面的房間中找到伊斯特，他會將地下牢房的鎖匙交給些路治。

先從蛇骨館B2/F，牢房外面的鐵絲網，進入地下水道。在地下水道裡面將兩個木桶推到水裡，就可以打通前往機關室的通道。進入機關室將水匣關掉，令水流緩和。之後就可以返回蛇骨館的B1/F

在B1/F左面，士兵休息室的門外。會有一道鐵絲網，從這裡就能夠進入蛇骨館地下水道的機關室。雖然水流並沒有之前的喘急，但亦要盡快走到水道的另一邊。接著只要經過一些簡單的機關就可以來到囚禁花加船長的囚室。接著就可以在右面的牢房找到莉迪露，不過就要先將把關的地獄廚師柯查打倒才可以。

戰鬥過後柯查回復原來的樣子，並加入成為同伴。來到蛇骨館的大堂就會見到波雷波利軍的殺手傑丹拿，伊斯特會帶同莉迪露先行離開。繼續向著蛇骨館2/F進發，在遇見巨型機械人。這傢伙雖然說不上什麼辣手的角色，但就算你將它打到，它亦會「復活」過來。在無計可施之下，些路治只有逃到圖書館之內。那可惡的機械人終於追上來，先將他收拾之後。殺手傑丹拿會再次出現，並出手將那機械人消滅。原來傑丹拿是因為要對付山貓才加入波雷波利軍，但當他知道事情的始末之後，便決定加入些路治的隊伍。

六龍的祝福

異世界的迪路美娜市，在碼頭找到伊斯特留下的小艇。當眾人來到隱者小屋的時候，會遇到龍騎士四天王與及仍在休養中的蛇骨大佐……當龍騎士團決定跟些路治和解並答應加入的時候，屋外突然傳來巨響。原來是山貓（黑暗些路治）帶同潔多來追殺蛇骨等人。這個時候的潔多因為被山貓所控制，所以便不分敵我的向些路治襲擊。幸好花加船長乘著大怪鳥出現，並將眾人救走。

在天下無敵號之內，蛇骨龍騎士團正式加入令我方的實力大大增加。之後天下無敵號會來到加魯特普進行補給，而當些路治來到碼頭的時候，會見到一位少女正和波雷波利軍的士兵打起來。起初她會以為些路治是波雷波利軍的人，所以便向眾人攻擊。戰鬥過後少女會將藍寶石襟針交給些路治作為信物，並希望些路治幫助她尋找失散的妹妹……

離開加魯特普之後，就向著「神之庭」進發。但要進入「神之庭」就先要將六龍神打敗，並得到他們的祝福才可。

水龍

第一條就是身處真實世界，水龍島裡面的水龍。在跟六位龍神的戰鬥中，一定要派出花加船長或者小鬼頭美路出戰，因為在每一位龍神的身上都可以偷取一件屬性防禦的裝甲。好似水龍身上就會有藍色屬性的裝甲，只要將它裝備到身上就可以吸收敵人的藍色屬性攻擊。戰鬥過後就可以得到「水龍的祝福」與及藍色的召喚魔法。



不過如果失手的話，就選擇逃走的指令離開戰鬥，然後再一次進行挑戰。

在這裡為大家講解一下，遊戲裡面召喚魔法的使用方法。基本上要發動從六位龍神身上得到的召喚魔法就要

先將角色的POWER LEVEL提升到第8級。以後在戰鬥的時候，就要將環境的屬性完全變成相關屬性的顏色才可以發動到召喚魔法的攻擊。只不過面對著頭領級的角色時，他們當然不會輕易的讓你將環境的屬性完全變成相關屬性的顏色啦。所以在戰鬥時就要好好計算一下了。





土龍

從浮沙進入地下洞穴之中，跟洞穴裡面的調查員講話就可以得到「調查員的炸彈」。之後就可以來到有三隻大龜的洞穴，利用炸彈將洞穴右手面的大龜轟飛。而另外兩隻巨龜就只要先將牠們打敗，然後將牠們推到噴沙口就可以……最後利用中央的噴沙口就可以來到土龍的房間。





綠龍

先來到真實世界的比多拿沼澤，在大樹的左手面會見到吹笛族人，先將他打敗便會得到「古大地的果實」。之後再往前走，便會見到另一位吹笛族人，在他的面前使用吹笛族的蟲笛就可以召喚出大怪蟲。乘坐大怪蟲就可以來到位於大陸的左下角的「大地之肚」。



「大地之肚」可說是個與世隔絕的地方，裡面會有不少會用毒的巨蟲。不過以玩者現時的等級來說，這些毒根本不足為懼。當些路治來到「大地之肚」便會遇見野人小孩莉亞，最初她會以為些路治是她的爸爸。但當她知道些路治此行的目的之後，便因為感到有趣而暫時加入。

「大地之肚」共有三條路，中間的通往綠龍的所在。而左右兩條路是互通的，些路治要先將島上所有的怪物消滅才可以向綠龍挑戰。另外玩者不要忘記爬上樹上將怪鳥消滅，當清場完畢之後便會有一條大恐龍走出來。這傢伙攻擊力很強，但不會多使用屬性攻擊。



對付綠龍的時候，只要我方不停的使用不同顏色的ELEMENT攻擊，就可以令牠無法製做全綠的屬性環境便可以另牠的攻勢瓦解。



炎龍

來到異世界的死炎山，從右面的通道一直走，很快便會之前遇見過的炎龍。而今次炎龍會使出全力來跟我們較量。當牠變身之後，才命令花加去奪取紅色屬性武裝。戰鬥時我方應以藍色的魔法作為主力，而其他顏色的魔法就用來擾亂炎龍的屬性組織。



如果還是敵不過牠的話，大可以在奪取了屬性武裝之後，就選擇逃走的指令離開戰鬥。然後將武裝裝備在花加的身上，再來跟炎龍決戰。這樣就算牠有多厲害亦不足為懼了。

黑龍

先來到異世界的馬布列島，在島上找到老賢者。從他的口中得知道黑龍正受到惡夢的困擾。接著我們便先返回真實世界，但首先我們要到海上娛樂街找另一位花加船長。起初真實世界的這位花加船長並不幸載我們去馬布列島，所以我們亦只好來硬的。將花加擊倒之後，再假傳命令……





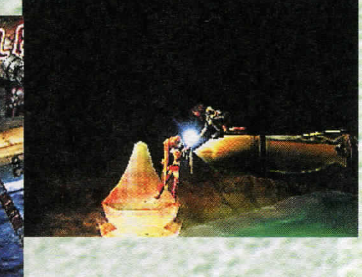
但如果花加在場的情況下，就可以避免到不必要的戰鬥。真實世界的花加船長因為一時間無法明白為何會有兩個自己的情況下產生混亂，這樣些路治就可以趁機行事。海上娛樂街向著馬布列島駛去，途中史拉茲和美琪會有一場歌舞表現，表現完畢之後。真實世界的花加終於回復過來，更領悟到LV7的固有技「天下無敵斬」。



來到馬布列島，原本那些半透明的怪物已變成實體。只有將島上的怪物殺光才可以令到遠方的黑龍甦醒過來……

返會異世界，再乘小艇來到馬布列島向黑龍挑戰。由於些路治本身亦同樣屬於黑色屬性，所以黑龍對他的攻擊並沒有太大的傷害。理應可以輕易將黑龍解決。





天龍

貴為六位龍神之首，實力方面當然是眾龍中最強的啦。出發到異世界的天龍島前，務必要記錄進度。因為天龍的襲擊實在比想像中更可怕，牠的聖光火焰足以做成超過500點的傷害，令我軍全軍覆沒。戰鬥時不妨用點詭計，在盜取了白色屬性武裝之後，就立即逃走。等些路治裝備了武裝之後才跟牠決一死戰。







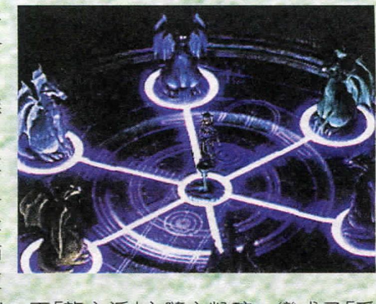
龍之淚

得到六位龍神的祝福之後，在前往「神之庭」之前，不妨先來到異世界的加魯特普。利用加持在古龍之城找到的「憎恨眼淚的碎片」向老巫女換取「龍神之子的紋章」。帶同「龍神之子的紋章」返回真實世界的加魯特普就可以見到巫女史汀娜，史汀娜因為佩服些路治的實力而加入，更可以得到傳説中令一件秘寶「龍之淚」。



到真實世界的古龍之城，會見到山貓（黑暗些路治）。既然仇人見面，當然激戰難免啦。今次山貓的實力比之前強得多了，如果不勤點回復HP的話，很容易會被打敗。





戰鬥過後山貓會逃去無蹤。些路治來到下層的裝置，然後將從大峽谷找到的蛋放在裝置之上就可以孵化出「龍之子」。最後來到古龍之城的最上層，即是當日些路治被山貓打敗的地方，利用「龍之淚」便可以將些路治的身體回復原狀。而「龍之淚」亦隨之粉碎，變成了「愛的眼淚碎片」。當些路治回復原貌之後，除了潔多之外。之前的同伴會再次加入。

如果玩者曾在遊戲的最初段，取得粉紅色大狗成為同伴的話，就可以帶同牠來到異世界的隱者小屋，在這裡會看見一塊沒有草生長的地方，在那裡使用「冰之息」。然後在真實世界的隱者小屋就可以得到另一位同伴加普夫的加入。



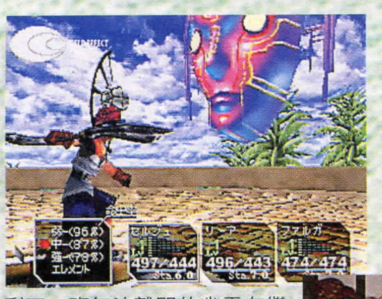




CHRONO POLICE

進入異世界的死海遺跡，就可以見到通往「神之庭」的入口，這裡會有三個分別代表「過去」、「現在」、「將來」的小島。往島上調查的會看見一些類似紀錄點的水晶，當調查到最後一個島的時候，三粿水晶會結合，變成一隻怪物。這隻怪物能夠利用多種ELEMENT攻擊，但實力還不算太強。戰鬥過後會得到一件名為「インフィニティ」的藍色ELEMENT，使用它的話就可以令我方其中一位角色在一定時間內體力不會消耗，這樣便可以輕易發動屬性攻擊甚至使用召喚攻擊了。不過這件道具只限於先天屬性是藍色的角色才可以裝備、使用。



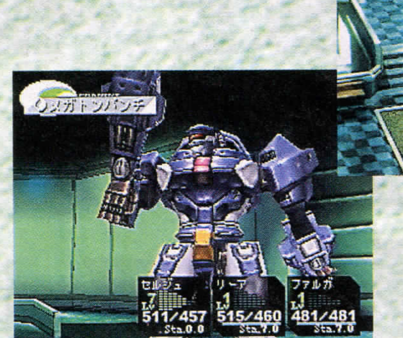


真正進入「神之庭」的CHRONO POLICE。其實所謂的CHRONO POLICE就是一所研究時空轉移的研究所，因為時空扭曲的關係，裡面的人已經全部死去，只剩下一班無法離開的幽靈在繼續「工作」。些路治和那些幽靈談話，便會知道這一座研究所原來是公元2400年的產物。而在14年前些路治和莉娜的父親意外地來到這裡，剛巧研究所發生了意外，些路治的爸爸因為接觸到「炎」的力量亦改變了命運……

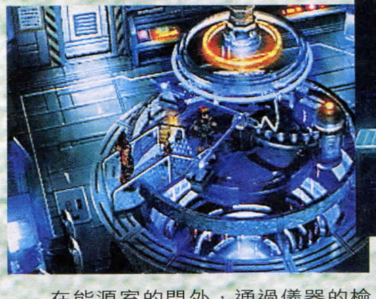


乘坐昇降機到3/F和4/F，先和裡面所有的幽靈談話。然後再來到昇降機大堂的碼頭，和那幽靈談話，接著那幽靈便會離開。這時候再來到4/F的實驗室，在寶箱裡面會取得CARD KEY。有了CARD KEY之後就可以來到B1/F的能源室。

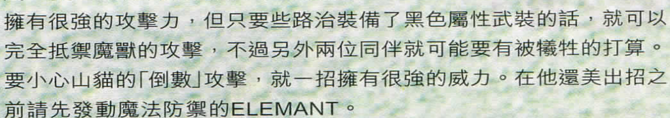


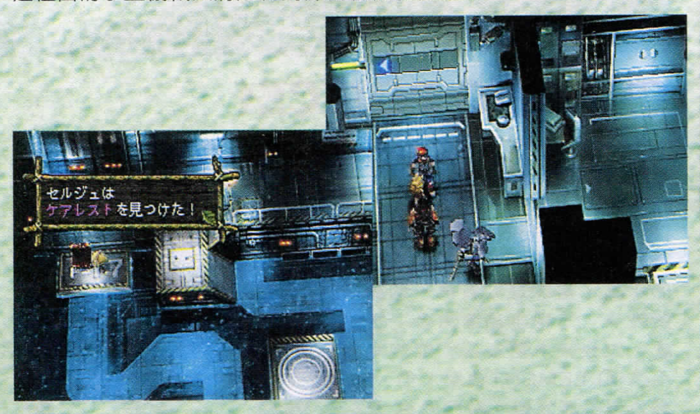


進入研究所不久便會遇見守衛機械人，這傢伙擁有很強的攻擊力。建議先裝備白色屬性武裝。然後才跟它戰鬥，戰鬥時要經常回復HP。打敗了守衛機械人之後，再向前行便會來到地下水道。利用水道裡面的小型機械人將通往對岸的機關打開……



在能源室的門外，通過儀器的檢查就可以進入。這時候會見到潔多昏倒在地上，正想上前去看清楚的時候山貓突然出現。從他的口中得知原來這間研究所的能量核心就是我們一直尋找的寒冷火焰。而現在他當然不會讓些路治去壞他的好事，説著山貓便和能源室結合，變成一隻巨大的機械魔獸。這頭魔獸擁有很強的攻擊力，但只要些路治裝備了黑色屬性武裝的話，就可以完全抵禦魔獸的攻擊，不過另外兩位同伴就可能要有被犧牲的打算。要小心山貓的「倒數」攻擊，就一招擁有很強的威力。在他還未出招之前請先發動魔法防禦的ELEMANT。





進入CHRONO CROSS的昇降機大堂，左手面是碼頭，裡面會有紀錄點和一隻幽靈。而大堂的右手面就是後樓梯。利用後樓梯來到2/F，在最左手面的房間和站在角落的幽靈談話，之後調查一下巨型電腦，就可以使用到了昇降機。





山貓化成碎片的消失，而潔多亦終於甦醒過來。只見她縱身一躍，便跳到能量核心的上面。她説只要拿取走了寒冷火焰，封印著龍的力量便會解除，這時候龍就會真正的復活。所以便阻止些路治去取得寒冷火焰，而這個時候女道化師哲古尤美突然出現，並搶走了寒冷火焰……

眾龍神所等待的一刻終於來臨，牠們來到CHRONO POLICE的上空，並合體成為一頭巨型的惡龍。而天龍島亦變成星之塔。在些路治

的幫助之下，封印終於解除。龍族終於可以向人類進行報復，而些路治竟變成了毀滅世界的幫凶。亦引證了當日山貓的說話，些路治的出現會令世界毀滅。所謂的正義和邪惡的確只是一線之



差。話說回來山貓所做的原來才是救世……些路治到了這一刻才知道被龍族利用。雖然有點後悔，但現在要做的就是要去星之塔，將寒冷火焰奪回。

要進入星之塔就先要取得飛行的工具。而在眾同伴之中就只有星之子是擁有太空船的。現在些路治要做的就是要帶同星之子來到異世界的海月海，去尋找太空船。但是在出發之前，請先大量購入紅色的攻擊ELEMENT，並裝備到隊伍的身上。因為我們先要將看守著太空船的水母怪消滅，但是這隻水母怪最麻煩的地方就只有利用紅色魔法攻擊才可以對她做成傷害，所以要確保隊伍要有足夠的紅色魔法才可。另外建議在這一戰中派出龍之子。因為他的先天屬性是紅色，可以發動強力的火焰固有技與及召喚魔法。對這一戰會有很大的幫助。

星之子在太空船內找到反重力裝置，並來到CHRONO POLICE取得一些零件。現在小艇並成了俱備飛行能力的飛行器……

最後的秘寶 CHRONO CROSS

在出發去星之塔之前，先來到雅魯尼村東北面的瀑布。在裡面將「愛的眼淚碎片」和「憎恨的眼淚碎片」結合就可以得到最後的秘寶「CHRONO CROSS」



星之塔 時空魔獸

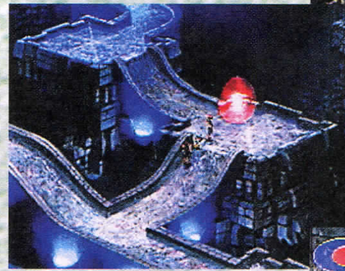
進入星之塔，在大門附近會見到一隻黃色巨蛋，裡面會首領級的怪物出現。戰鬥之前，請裝備黃色屬性武裝，戰鬥是多利用綠色的魔法攻擊。而在整個星之塔裡面會遇見共四隻這類型的角色，在跟他們戰鬥之前謹記要裝備相應的屬性武裝。

之後會來到一破爛的迴廊，這裡要將一些石柱推倒來開路。但現在只有左下方的通道才可以進入，經過一條長長的樓梯，便會來到佈滿樹根的地區。雖然由樹根所組成的路，看似很複雜的樣子。但其實路徑只有一條，只要慢慢看清楚就可以……



經過樹根地區，便會來到一個由樓梯和水道組成的簡單迷宮。在迷宮的出口會通往蛇骨館的圖書館，原來這個這是因為時空扭曲所產生的現象。在圖書館裡面會見到預言者，他會詳細解釋龍族和人類在一萬年前的一





戰。原來當時的大地是由邪惡的龍族所支配，而CHRONO POLICE利用時空轉移的方法來到那個時空，並和龍族展開改變人類世界歷史的一戰。最後CHRONO POLICE成功利



用寒冷火焰的力量將龍封印。另外預言者更會告訴些路治有關元素力量的秘密，原來當年人類將元素力量分為六份，並封印在六個地方。現在封印著元素力量的封印已經崩潰，七位龍神將會重臨大地向人類展開報復。些路治好奇的問預言者有關第七位龍神的事。原來第七位龍神就是天龍的影子，傳說中的鬼神 月龍，其真正的身份就是女道化師 哲古尤美。



離開圖書館之後，發現迷宮會出現另一個出口。進入之會見到藍色的巨蛋，雖然戰鬥時所運用的戰術可謂大同小異，但是要小心那傢伙的連續物理攻擊，就算是強如些路治亦未必可以抵擋得了。所以戰鬥時要利用魔法來減低敵人的攻擊力。

星之塔原來受到兩道相生相剋的力量所保護，亦即是說



些路治要先將左右兩邊封印解除才可以進入星之塔的最上層。負責守衛兩個封印的魔獸分別是屬於白色和黑色屬性的。在作戰時當然要好好分配一下手頭上的ELEMENT

來到星之塔的最上層，會見到了真正寒冷火焰。當些路治正想上前將它取下的時候。一頭可怕的怪物突然出現，而這就是當年將死海都市毀滅的元兇 時間魔獸……

時間魔獸會不停轉換戰鬥的場地，令我們難以組織、使用召喚魔法攻擊。當擊退退了時空魔獸之後，預言者會再次出現並告訴些路治，其實這個並不是魔獸的真身。而所謂的寒冷火焰其實就是時空魔獸的心臟，當時空魔獸真正發動攻擊的話就會將所有的時間吞噬，到

時世界便會滅亡。說著預言者便將「時間之卵」交給些路治，希望他可以阻止時間魔獸。

時間魔獸逃到另一個，星之塔出現變化，並且便成一條飛龍的模樣。看來最後的戰鬥現在才正式開始呢。





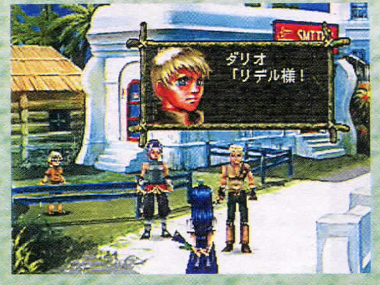


魔劍的悲劇 新章

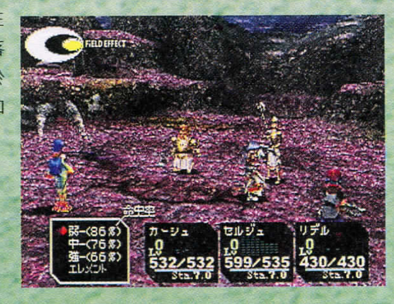
來到異世界的蛇骨館。在2/F圖書館對面的展覽室裡面，只要將石像推開就會見到寶箱，而寶箱後面會有一張字條。內容是要加持前往亡者之島。入替了騎士加持與及蛇骨大佐的女兒莉迪露之後，便向著亡者之島進發。



在亡者之島裡面會見到加持的兩位部下修加露和蘇路頓。他們說加持就是殺害前龍騎士團長達利奧的凶手所以便跟我們打起上來。加持雖然承認曾經很妒忌達利奧可以得到莉迪露的愛，但他並沒有因為這樣而加害於達利奧。可惜修加露和蘇路頓兩人仍然不肯接受加持的解析，雙方展開戰鬥。



戰鬥過後加持說出當日達利奧被魔劍所迷惑，加持在情急之下唯有將達利奧轟落山崖。修加露和蘇路頓終於相信加持的說話，這時候加持便會領悟到新的固有技。



而修加露和蘇路頓亦希望些路治可以幫手尋找前團長的下落。

來到真實世界，在在蛇骨館附近的小島上找到失去記憶的達利奧。當我們正打算幫助他回復記憶的時候，反而令他再次受到魔劍的控制。達利奧全力向我們攻擊，如果我們沒有裝備令敵人攻擊無效化的ELEMENT就很容易會被擊倒。戰鬥過後，達利奧終於清醒過來，並將魔劍交給些路治。而經過這一役之後，莉迪路便會領悟最後的固有技。







虹色的貝殼

最後一提的就是，在港口都市迪露美拿的武器鍛冶屋裡面，老闆娘曾提及過有關「虹色的貝殼」的事。而只要讓鐵匠沙柏入隊，然後去到異世界的讓兩個沙柏見面就可以利用「虹色的貝殼」作原料去打做最強的武器和防具。不過事前請先大量收集「虹色的貝殼」因為當這個事件發生之後，所有「虹色的貝殼」都會立即變成了武器，如果數量不足的話，部份角色就不能裝備新的武器了。



夢中的潔多

在些路治取得魔劍GURANDORIMU並裝備之後便返回異世界的隱者小屋，潔多雖然並無大礙，但意識還未回復過來。些路治利用「CHRONO CROSS」進入潔多的意識。潔多的夢裡面所出現的，就是回憶當日山貓來到她的村莊進行破壞的情況。只見四周火海一片，而且敵人滿佈。雖然敵人說不上很強，但要穩操勝劵的話，最好就是先裝備紅色屬性武裝。在小屋裡面會有一個機械人，在它的面前按入「L2 三角 L2 三角」便可以取得潔多的最後一招固有







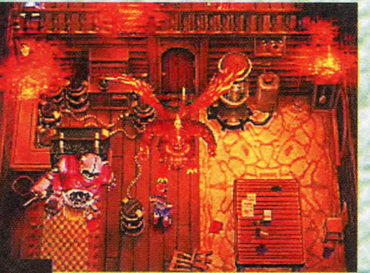


技，但在這之前不要向機械人進行調查。

在2/F左手面的房間內會找到滅火筒（アイスガン），只要在火的面前使用，就可以將火撲滅。在2/F右手面的房間內會有一條通往地下的通道。沿著這裡一直走就可以見到小潔多昏倒在地上，更會見到哲古尤美和山貓……

些路治成功將潔多救走，小潔多眼見自己的家園變成一片火海，實在悲痛不已。最後小潔多懇求些路治能夠帶她離開，奈何些路治明白到不可因為個人感情而擾亂時空，所以並沒有答應。

當潔多從惡夢中醒來，老騎士老騎士拉迪奧斯便會告訴潔多去蛇骨館找露芝雅娜博士，來到蛇骨館的研究室，露芝雅娜便會將一封信交給潔多。原來潔多的姐姐露加依然尚在人間，而這一封信就是希望在遠方的潔多能夠好好的生活下去。努力的去尋找幸福。





最後一戰

解決了一切的事情，現在相信是時候要解決龍族和人類多年來的恩怨了。來到真實世界，雅露尼村附近的沙灘便會見到一個紅色的時間蟲洞。而蟲洞的旁邊會有三位小孩，原來他們就是上集遊戲的三位主角的童年。他們會跟些路治解析有關10年前的事情，原來一直跟我們為敵的山貓就是些路治的父親，而之於為什麼在古龍之城的時候，些路治竟會變成山貓的模樣。原來當日些路治在接觸到寒冷火焰的一刻，卻突然想起被野獸襲擊的情景，一時間意識出現混亂，因而出現這樣的意外。



說完，些路治站在那紅色的蟲洞前面使用預言者給他的「時間之卵」就可以直接見到最後首領「時空魔獸」。如果閣下一心要取得GOOD ENDING的話就要順序使出「黃」、「紅」、「綠」、「青」、「黑」、「白」和「CHRONO CORSS」七種ELEMENT，成功將「時空魔獸」封殺。不過最令人頭疼的就是時間魔獸都會懂得使用各種的ELEMENT，不過「時空魔獸」每次都會連續使用同一色系的元素好幾次。玩者大可以等牠使出元素之後才繼續使出其他顏色的元素。另外如果當些路治在戰鬥的中途使用CHRONO CROSS的話，所有的ELEMENT將會還原，即時一些曾經使用過的ELEMENT亦可以再次使用。就樣各位就不用擔心因為長時間戰鬥，而沒有足夠的ELEMENT去使用啦。



成功利用「CHRONO CORSS」將「時空魔獸」消滅之後，些路治便會發現自己昏倒在海灘之上，時間就回到他當日答應莉娜去收集大尾龍尾巴的時候，故事便由那個時間重新開始。些路治和莉娜過著平凡的生活，什麼戰亂，什麼錯亂的時空、山貓、寒冷火焰和潔多等一切一切都已經跟他無關。因為在那一刻開始，故事書已經被蓋上，而敘述這個故事的人便是潔多……



遊戲小秘技

「爆」機後的獎賞

強者降臨

當成功完成遊戲之後，再利用「爆」機時候的進度來重新開始遊戲，遊戲畫面便會出現「強KUTE NEWGAME」和「強KUTE CONTINUE」。顧名思義「強KUTE NEWGAME」就是保留之前的等級來開始遊戲。而「強KUTE CONTINUE」就是「爆」機時候的等級來繼續之前的遊戲進度。

新的KEYITEM

在「強KUTE NEWGAME」進行遊戲的話，便會有兩件新的KEYITEM，分別是「替身護身符（身代WARINO護符）」和「試作時間變速器」。在地圖畫面中使用「替身護身符（身代WARINO護符）」就可以利用其他同伴入替些路治去進行戰鬥。而「試作時間變速器」就是用來改變步行時的速度。（按實R2掣作加速，L2掣減速。）

HANG機大法

在冒險隊伍之中，只要有進化成為天使或者惡魔的小魔獸SHIMARU與及魔族婆婆史普利根。在第一次戰鬥過後，便將魔族婆婆史普利根的

使用三位魔騎士

在上集遊戲《CHRONO CROSS》裡面，在大魔王的旗下會有三位魔騎士。雖然在今集的遊戲裡面這三位強橫的角色並沒有正式出現。但只要在遊戲的後半部，先裝備「覺ERUTSUPA」進入「次元的狹間」去跟三位魔騎士戰鬥的話。之後就可以利用魔族婆婆史普利根LV5的固有技「SUTAIRUCOPI」來召喚牠們。

CHRONO CROSS的另一個用途

在進行「強KUTE NEWGAME」的遊戲時。來到真實世界的比度拿沼澤。在時間蟲洞上面使用「CHRONO CROSS」這樣就在第一次完成遊戲時的各位同伴都會立即加入。

遊戲第二部 最短流程

哥查的家加魯特普，傑多毒發

分歧：不拯救傑多

肥媽加入

港口都市迪路美娜

基尼或者肥媽加入

分歧：拯救傑多

得到星色的護身符

哥查加入

取得『骷髏』遺骸和綠之音色風鈴

哥查臨事加入

在靈廟小屋得到守墓員茲拔

異世界 比度拿沼澤 取得骸骨、調查員的裝備與及生命之輝

進入蛇骨館 得到FIO和露芝雅娜成為同伴

分歧：不拯救傑多

分歧：拯救傑多

到海灘轉移到真實世界

比度拿沼澤

PIPER族的笛子

分歧：不拯救傑多

妖精拉舒莉

比度拿的體液

到海灘轉移到異世界

經港口都市迪路美娜返回加魯特普

美路盜竊事件

再返回港口都市迪路美娜，哥查向傑多表白

到隱者小屋

到亡者之島 取得骸骨

到水龍島 取得骸骨

天下無敵號 幽靈船事件

在船上得到神祕生物哲瑪路成為同伴

回加魯特普

在沒有幫助傑多的分歧下 多古醫生會加入

如果有幫助傑多，而又在美路盜竊事件中有選擇取回ELEMENT的話，就會得到美路的加入

到現實世界

雅魯尼村乘船往水龍島

取得冰之息

返回異世界

向古龍之城進發

死炎山

古龍之城/如果一直以來都沒有讓傑多成為同伴，這時候她會強制加入

遊戲第三部 最短流程

幻想空間

哲古尤美和史普利根加入

比度拿沼澤

在海灘轉移失敗

雅魯尼村和些路治的媽媽講話

村長拉迪奧斯加入

大峽谷

港口都市迪路美娜

得到打鐵匠沙柏的加入，和鑄造武器的捲軸

畫家巴高利夫加入

進入影子森林 得到磨菰人的加入

蛇骨館的地下室 得到伊斯特的加入

港口都市迪路美娜

到海月海取得星之碎片

到天龍島得到星之子的加入

馬布列島，遇見美人魚

海上娛樂街 取得把手和進入死海的方法

得到美人魚、獸人少女 和魔術師的加入

死之門

隱者小屋 取得加拉爾的遺物

亡靈之島 得到聖劍

死之門

進入死海

高速公路廢墟

都市群廢墟

被破壞的塔(百貨公司)

死海消失

遊戲最終章 最短流程

異世界的港口都市迪路美娜，得到加持或者梭亞的加入

蛇骨館廚房 廚師柯查加入

到隱者小屋，會得到好幾位同伴的加入

加魯特普

真實世界的水龍島

真實世界的土龍島

真實世界的比度拿沼澤

真實世界的大地之肚 莉亞加入

異世界的死炎山

異世界的馬布列島

異世界的天龍之島

真實世界的加魯特普

異世界的加魯特普

真實世界的加魯特普

真實世界的死炎山

真實世界的古龍之城

真實世界的馬布列島

真實世界的港口都市迪路美娜

神之庭

CHRONO POLICE

異世界的龍神瀑布

異世界的亡者之島

異次元小島
(大陸的東南面)

異世界的隱者小屋

異世界的海月海

星之塔

真實世界的海灘

ENDING

撰文者：山寺良牙
Designed by：SING

ときめきメモリアル2 心跳回憶2

用你的溫柔去打動她們的心

製造商：KONAMI 發售日：1999年11月25日
價格：448港元／9800日圓(限定版) 容量：CD-ROM(5枚)
記憶：最少3 Block (2 Block for System / 1 Block per Save Data / 11 Block for Emotion Voice System Data / 15 Block for PocketStation Mini Clock) / SLG / MEM / 對應Dual Shock、對應PocketStation

戀愛的世界是……

前次曾經說過除了玩者會實行指令外，女孩和男配角也有其獨自的行動，當然兩位亦會有心儀的女孩，而且是隨機的，有時看來可有跡可尋，例如：雙重約會、聖誕舞會……等場合便會看到；但有時可能在完全料不到會是她，在最壞的情況下，就是玩者心儀的女孩竟亦是男配角(好友)心儀的，若有女孩一定程度的好感的話，在畢業前便會出現特別事件，男配角便會變成「情敵」，直接走來問玩者對該女孩的心意，若選答認真／真心「めっちゃ本気だ！／当然好きだ！」的話，便會變成學友之間的戰鬥。

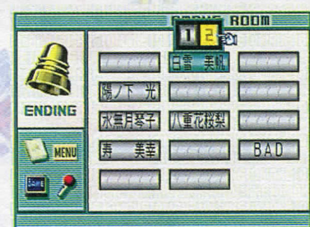


在戰鬥時絕不能手軟，雖然他們只會施放魔法，但其攻擊力很強；特別是奧義的攻擊力更是超群，若沒有一定的體力、防禦力和速度的話也頗難對付，以本人的情況來說，體力值有「201」、運動值有「126」，再加上「奧義」，這個程度還可說是剛好有足夠應付；至於戰鬥時，兩人均有固定的出招模式，「坂城匠」(估計約24000～26000 HP)就是三次一般魔法攻擊、再者一次呼喚爆烈山的奧義(本人試過被他扣8000多體力)，「穗刈純一郎」(估計約28000～30000 HP)也是三次一般攻擊、再者一次奧義「真．不動明王唐竹割り」，只要掌握好時間，好好利用：奧義、防禦、回復體力魔法，大多可以在三至四個循環擊倒他。





怎麼會有雙重結局？



相信有90%以上的玩者早已知道在這回事，事實上一些人物是會有兩個或以上的結局，不同的結局基本上只是一些畫面或對白有別，取得的方法基本有兩個，其一是在幼年期中所遇上的特別事件、其二則是在正題故事中的特別事件，現知有附加結局的有「一文字茜」(3個)、「白雪美帆」、「佐倉楓子」、「伊集院メイ(伊集院美)」。







由你為她們留下美好的回憶

今次會刊出人物的約會時對白對應表，好讓能完成多姿多彩美滿的高中生活，並且美好的戀愛回憶。

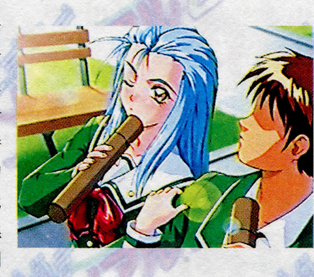
「表中效果註釋：◎→好印象(バッチリ～)、○→比較好印象(わりと～)、◇→一般(まあ～)、△→不太好印象(あまり～)、×→壞印象(惡い印象～)」





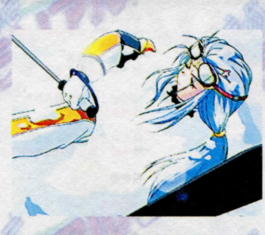
水無月琴子

簡短分析——

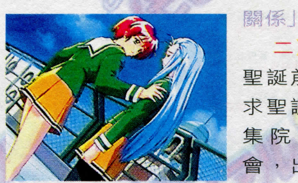


她是陽ノ下光（陽之下光）在中學時的好朋友，當時曾經從光的口中得過我的事，當然亦得知其關係，來到高中後得知我與光再次相認後，便經常希望我與光有進一步的發展，所以亦對我十分冷淡，鑑於她十分喜歡日本傳統文化的關係，所以在生日送禮時亦得送一些具日本色彩的禮物給她。

特別日記——



一）滑雪季節時帶她到滑雪場，可是她好像不願滑，於是便教她滑的基本方法，誰不知她竟然這樣就去滑高手的雪道，結果她滾下並變成雪球，從此以後便不能再約她到滑雪場滑雪。「日期：滑雪季節、狀態：無關係」



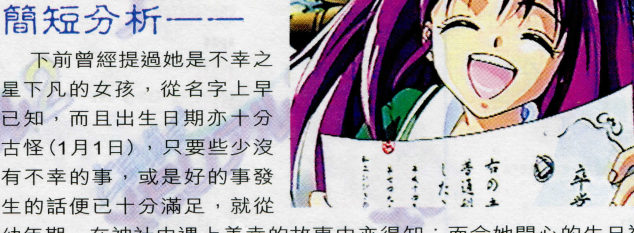
二）最後一年近聖誕前光會來電要求聖誕日一同到伊集院家的聖誕舞會，出發前順便找份禮物給她（古生代の壺レプリカ），在該處她好像不太喜歡聖誕舞會的場面，於是便離開，我原想送她離去的可是她說不用，最後她獨自離去了。到無會完結回家時在大橋前遇上琴子，她說忘記將禮物送給我，便在這處等待，於是互相交換過禮物後，便到附近的日式茶寮喝過暖暖的茶後便一同回去。「日期：12月23日、狀態：很喜歡並附合表白條件」



三）臨畢業前在學校天台看到水無月琴子與陽ノ下光（陽之下光）的秘密傾談，神色好像很凝重似的，所以我也不去打擾她們。「日期：2002年2月20日、狀態：附合表白條件」

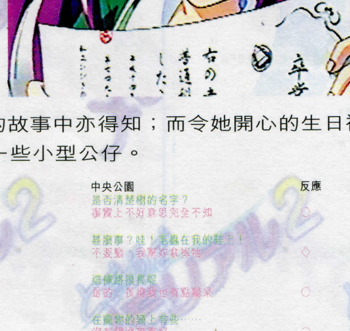
中央公園	中央公園	反應
並木道って、こうしてあるいているとな…… 季節ごとに姿を変えるからかな	在這樹的林蔭大道下漫步…… 會因應不同的季節而換上新姿彩	○
あっ、今の風……とっても遠くから来…… 海から来た風かな	這剛才的風好像由很遠吹來…… 也許是由海邊吹來	◎
こうして見ると、歩いている二人連れ…… 俺たち二人は大丈夫かな？	看來在這處走的大多是情侶 我們沒問題吧	○
あっ、向こうにスケッチしている人が…… あれはきっと素人だな	那處有人在素描，不如過去偷看一下 看來一定是新手	◇
ねえ見て……この場所から写真撮った…… 水無月さんて、芸術感覚が鋭いよね	來看看，若將這處影下來做明信片的話，相信會很好賣 妳的藝術感覺真敏銳	○
さっきから黙っちゃて、どうしたの…… 水無月さん、こういう風景も似合……	為何剛才開始便沉默不語 因為妳[illegible]十分配合	◎
噴水って、見てると落ち着くのよね…… 水の流れる音がいいんじゃないかな	為何我看到噴水池整個人便會鬆弛下來 也許是水流的聲音的關係	◎
あら、この池ってよく見たら魚がいた…… これじゃ猫にねらわれやすいね	這個水池竟然有魚在，而且水亦很清澈 這很容易會讓貓有機可乘	○
池や噴水がある風景って夏は涼しそう…… 冬がいい理由が理解できないな	有水池和噴水池的風景令夏天覺得特別涼快，冬天則有寒寒的感覺 我便理解不到冬天好的理由了	○
この池には、魚以外にも、何か生き物…… う～ん、ワニとかね	這水池除了魚外還有甚麼生物呢？ 唔，鱷魚之類	○
あっ……あそこ見て、噴水のとこに小…… 俺はもう良いことあったよ	看看噴水池的那處有小…… 我偶而也會遇上好的事情	◎
一匹だけ高そうな鯉がいたわ、どうし…… 誰かが飼ってた鯉を離したんだよ	看到這處像有一條很高價值的鯉魚，為何…… 也許是有人將牠放在內	○
桜を見ると思い出すわね…… 入学式？	看到櫻花總會回想起一些事 入學典禮？ [illegible]	○ ○
ねえ、ちょっとその辺に座ってみない…… 俺もそうしたいと思っていたんだ	不如我們[illegible] 我也[illegible]	◎
どうせなら、お茶と桜餅でも持ってく…… あっ、それは気づかなかった	反正總是帶櫻花糕和日本茶會更好 我也沒法想到	○
ああ、桜……この薄紅の花吹雪かたま…… ……風流だね	櫻花處懷的薄粉紅色的花瓣紛紛落下…… 真的好情趣	◎
美術館	美術館	
ねえ、あの絵……何なの？ 人に見えるし、置物にも見えるね	那張畫是甚麼？ 看來像人，也看似是裝飾物	○
悪い絵じゃないけど、どうして、これ…… そんなに油絵[illegible] 水無月さんって、[illegible]と思ってた	雖不是很差的畫，但總覺得 [illegible] [illegible]	○ ×
この絵なんか技術は、なかなかだけど…… そうだね、俺もそう思うな	這張畫的繪畫技術很不錯…… 我也是這樣想	○
へえ、洋画家にも、こんなわかってる…… 一瞬見て、油絵って気がしないもんね	就算是西洋畫家也會如此這樣的…… 一瞥之下[illegible]	◇
あの彫刻、ちょっと太りすぎね さすが厳しい女性の視点だね	那個雕刻好像有點肥胖 真的是女性嚴謹的審美角度	○
ねえ、あれ見て、何か感じるものない？ う～ん、なんとも技巧的だね	看看那，有否感覺到甚麼？ 唔，實在是很有技巧	◎
私は、あの作品みたいに木目までわか…… 日本的なテクスチャーだよね	我覺得那彫刻品的木紋…… 果然屬於日本的素材	◇/○
う～ん、これってどうやってつくるのか…… 粘土を練り回すのとはワケが違うよね	這個究竟怎樣做出來的 用粘土搓和轉而成的	○
植物園	植物園	
しっかりと手入れされてるね。自分じ…… 俺は、[illegible]自然のものがいいな	真的有很多花被好好栽培，有些更是不易開花的種類 我反而對於自然的會比較好	○
花っていいわよね。私は無条件に、花…… そうだね、気分が変わるしね	花真好，我覺得是無條件地喜歡對花的存在感 真的可以改變心情	○
あの花壇の並べ方は、醜悪としか言い…… そう怒ることないじゃないか よし、俺が並べ替えてやろう	那花壇的排列方法不如說是醜陋定還是，管理得很差 [illegible] [illegible]	◇ ◇
花が綺麗なのはいいけど、虫がちょっ…… 俺も毛虫は嫌いだよ へえ、水無月さんて虫ぎらいなんだね	花雖然很美麗，但蟲就討厭…… [illegible] [illegible]	△ ×
ふ～ん……ずいぶんと、気持ち悪い色…… 食虫植物だから、虫を引きつける……	這不太好看的顏色，為何會這樣的？ 因為它是食蟲植物的關係，這是用來引誘昆蟲的	◇
一本だけ咲いている……あの花、どこか…… スレンダーなところなんかソックリ	只有一枝在開花，那花好像在…… 好像萬綠叢中一點紅	◇
神社	神社(縁日)	
気に入ってる柄じゃないけど浴衣を着…… すっごく似合ってるね	雖然不喜歡這個款色但喜歡和服 十分適合妳	◎
なんとかね、でも、縁日に浴衣かない…… うん、とっても似合ってるしね	總覺得緣日沒有和服好像…… 唔，十分適合妳	◎
私にもあんな年の頃かあったのよね…… 水無月さんは、今もとっても可愛いよ 水無月さんは、本当に浴衣が似合……	我也有這樣的年紀了，現在就算穿着和服，形象也會有所不同 [illegible] [illegible]	○ ◎
タワー	塔	
この町って、思ったより広いって気が…… いつもと違った気分がするね	這市鎮竟比我想像中還大 [illegible]與平時不一樣	◎
あの望遠鏡をのぞいてみたいな。あっ…… 俺が持ってるよ	想用那個望遠鏡去看看，呀…… 我有望遠鏡	◎
さすがに、遠くまでは見えないわね このまま、雨になるとは…… これはこれで風情があると思うけど	果然太遠還看不到 不好意思，竟不知會下雨 認為這也有別的趣味	○ ◇
さすがに、ひびきのの運動場には、誰…… 運動場は室内練習してるんだろう	果然在響野運動場有人…… 也許運動部在室內練習	◇
あっ、あそこを風船が飛んでる。誰か…… どこまで飛んで行くかな	那處有氣球飄來，究竟是誰…… 它會飛到何處呢？	○
あっ、あそこに見えるの、ひびきの高…… そうみたいだね	呀，看到響野高中 好像是呢	○
あいにくの天気だけど……。何だかし…… ちょっと寂しげだけどね…… 晴れている時とは正反対だよね	雖然天氣不太好，總覺得…… [illegible] [illegible]	◇ ◇
雨の中を飛ぶ鳥も大変よね、なんだか…… きっと、雨宿りする所を探してる……	在雨中飛翔的小鳥真辛苦，總覺得…… 一定是在尋找避雨的地方	○
スケート場	溜冰場	
もう！これは、きっと転びやすい靴ね 手を貸してあげるから じゃ、休んでいたら？	這一定是很容易滑倒的鞋 握著我的手扶起妳 不如去休息一下	○ ○
ねえ、私しばらく休んで見ていてい…… 寒くないように暖かい物でも飲んでて	我不如先去休息一下 趁身體未凍前去喝杯熱飲吧	◎
何、この靴……立つのがやっとじゃな…… 手を握ってみて、リードしてあげ……	怎麼這鞋令我很難站起來 握著我的手讓我教妳吧	◎
なんか寒いわ。スケートって、どこか…… コントロールが利かないところだよ	真的很寒冷，溜冰究竟有甚麼…… 只是未能控制而已	○
さっきの見てた？滑ってたでしょ 数メートルは記録だね	剛才有否看到我滑的動作 有數米的記錄吧	○
氷って冷たいわよね どれどれ……つ、冷たいな！	冰面真的很凍 真的很凍	○
コンサート	演唱會場	
KNM交響楽団	KNM交響樂團	◇
劇団発熱「歌舞伎座の怪人」	劇團亢熱「歌舞伎座的怪人」	◎
SPEECH	SPEECH	×
アオシス	AOSIS	△
T.Mレクリエーション	T.M.RECREATION	×
GLOY	GLOY	×
ショッピング街	購物大道	
ブティック	時裝店	
あそこに飾ってあるワンピース、すい…… 水無月さんなら似合うと思うけど	那處展飾著的連身裙很靚，穿的人會否不舒適呢 可能會適合妳	○
あの服、あまりに日本離れしてる。体…… 水無月さんなら似合うと思うけどな	那服飾很遠離日本式，而且也好像不合身 不要也可以會適合妳	◎
へえ……。いろいろあるのね。私って…… Vカットのピチピチパンツにナビ……	有很多種款式呢，我…… 有V字領的那件？	◎
ふう～ん。最近の流行なんて知らなか…… すごく流行ってる訳じゃないけどね	最近真的不太清楚流行的服飾，覺得很新鮮 也不是真的很流行	○
へえ！あれ、なんか柔道着と洋服を…… 自由な発想が生んだんだね	那件衣服覺得好像是柔道服加上西式服…… 是由自由想像所衍生出來的	○
たまには服を買ってみようかな。う～…… 黒いスーツ	有時不如買件衣服，唔…… 黑色的套裝	○
ファンシーショップ	精品店	
こういうの可愛いって言うんでしょ…… 水無月さんって、大人なのかな	這也可以叫作可愛嗎？ 妳的性格真像成人	◎
このヌイグルミ、手作りみたいね。縫…… 水無月さんて、お裁縫もするの？	這個公仔像是人手製作的，縫口也…… 妳也會縫紉嗎？	○
イニシャルを入れて、プレゼントにど…… それって恥ずかしいよねぇ	放入很多當作禮物送出去的話…… 還有少許不好意思	○
すいぶん安っぽいなブローチ。でも、…… 色が澄んでいて綺麗だねぇ	很廉宜的胸針呢，不過…… 顏色也十分美麗	○
あの店員さん、私のことジッと見てる…… あまり美人だからさ	那個店員一直望著我 因為妳美麗吧	○
あっ……あのオルゴール、昔、私が持っ…… それは偶然だね。まだ持ってるの？	那個音樂盒我以前曾經擁有 真是偶然，妳現在還有保存着？	○
ジャンク屋	零件店	
言ってみれば、ガラクタ屋ってとこる…… こんな店を好きだなんて意外だ	就好像一間叫KATAKURA的商店…… 我也不知妳也認識這類商店	○
息がつまりそうね、何か埃だし、わか…… すまなかった！すぐ出よう	空氣好像不太好，總覺得…… 不如我們離開吧	○
……、風情のかけらもないけど、慣め…… 水無月さんは空気が読めるんだね	雖然沒甚麼詩情畫意，但也不覺得討厭 妳也會[illegible]	○
見かけは古いけど、このテレビもちゅ…… ものは大事に使えばもつのさ	看來很古舊的，但這台電視機…… 這是好好使用的結果	◎
カラオケBOX	KARAOKE BOX	
あら、懐かしいの演歌までズラ～り勢揃…… 水無月さんの十八番、聴かせて！	這處也有很多以前著名的演歌 讓我聽聽妳的十八番	○
あら、歌に対して点数が出るのね。え…… そうだよ、壊れてるんだよ	會對歌唱技巧作出評分呢！咦？ 唔，可能是機器有點問題	○
あなたって、どんな歌を歌うのかしらね もちろん演歌だよ！	你會唱怎樣的歌？ 當然是演歌了！	◎
今、歌った曲は、三味線を使った合奏…… 日本的なのに現代音楽なんだな	現在所唱的歌會配合三弦琴的演奏，很具日本式真好 可說是日本的現在音樂	◎
せっかく歌いに来たのに、元気がないわね 実は音痴だってこと思い出したんだ	反正走來唱歌，為何有點鬱悶不樂？ 因為我忘了自己是音痴	○
あなたって、さっきから悲しい別れの…… 単なる偶然だよ	你剛才去像唱出了分離時…… 只是偶然而已	○
ゲームセンター	遊戲機中心	
ビデオゲーム	電視遊戲	
なんなのよ～！押しても、ちっとも…… 押すボタンが違ってるんじゃない？ コイン入れてないんじゃない？	發生何事？為何怎樣按也沒有反應？ 是否按錯鍵了？ 是否還沒入錢幣？	◇ ◇
さっきのぬいぐるみ取る機械、せっか…… 力じゃなくバランスに注意するんだよ もっと真中を掴まないと……	剛才用來夾公仔的遊戲…… 不只是靠力量，也要注意平衡力 不夾在中間的話	◇ ◇
ねえ、うるさくて気がヘンになりそう…… じゃあ、俺も出るよ	太嘈雜的關係心情變得古怪 那我也離去了！	○
あの和紙でできた人形、欲しいんだけ…… 俺が取ってみせるよ	那個日式摺紙的公仔我想要 我試試給妳吧	◎
曲を聞いて当てるゲームなのに、誰か…… 集中するんだ！	雖然只是聽著音樂打拍子的遊戲，也覺得很吵 這是需要集中的	◇
ヒドイのよ！さっき掴んだ景品、大…… 係員さんを呼んでくるよ	真壞，剛剛得的獎品竟然…… 我去叫職員拿出來給妳	○
メダルゲーム	金幣遊戲	
ちょっと、硬貨が転がって、どこか行…… 俺のを使っててよ、探すからさ	我的硬幣掉了，不知去了何處？ 我現在給妳[illegible]，暫時先用我的	◎
ところでメタルゲームって何をしたら…… スロットの絵が合えばあたりだよ	說開金幣遊戲是怎樣玩的？ 只要SLOT的圖案全部一樣便會中獎	◎
ボーリング場	保齡球場	
ボーリング	保齡	
どうして真っ直ぐ転がってくれないの…… ボールが重いんじゃない？	為何球不會給我向直線走？ 是否球太重？	○
あら、今の倒れ方ヘンだわ。最初から…… 確かに変な倒れ方したよね	剛才球樽倒下的位置好像有點古怪，從最初…… 確實真的有點古怪	○
球が重過ぎるのかしら？でも、指の…… 仕方ないから軽いのを使いなよ	球是否過重？可是手指的…… 沒有辦法，還是不要用太重的好	◎
今のを見た？ガーターと見せかけて、…… 回転が良かったみたいね	看到嗎？剛才的GUTTER？ 看來那個旋轉也轉得很好	◎
あら、スプリット、良かったら、代わ…… 水無月さんなら、取れるって！	呀，SPIRIT，妳可以的話不如由我代妳打 妳一定沒問題的	○
もう！指が滑っちゃった。許せないわ 俺か？	哼！不會原諒滑到手這回事 我的關係？	◎
ビリヤード	桌球	
なかなか打ちにくいわね。こういう時…… クッションを上手に使うんだよ	這球的位置真的很難打 好好的利用擦球便可	○
ビリヤードは日本では昔から、撞球っ…… たまつきの漢語的表現だよね	桌球在以前的日本叫作「撞球」 以前也會用漢語來表示呢	◎
映画	戲院	
リハーサルウェポン4-	REHEARSAL WEAPON 4	◇
沈没船恋物語	沈沒船戀物語	◎
プライベート・ライオン	PRIVATE LION	◎
マルハゲドン	MARUHAGENDEN	◇
L.A.コンチネンタル	L.A CONTINETAL	○
劇場版アニメ ゴットリラーV.S.二大帝国	GO DRILLA VS二大帝國	△
水族館	水族館	
……サメって、どことなく、あなたに…… 凄みのあるところが？	鯊魚好像有些地方似你 厲害的地方	○
一匹だけ、反対の方向へ泳いでるのが…… よく他とぶつからないね	只有一條魚向反方向游 也不會與其他撞上	○
ペンギンって、こうして見るとなかなか…… 手を使わずにものを取ってこれるしね	這樣看企鵝總覺得牠們也很聰明 可以不用手來拿起物件就只有這	○
ペンギンが鳥なんて、ちょっと信じ…… 恰好が置物みたいだもんね	有點不相信企鵝是鳥類 因為太像飾物的關係？	○
あのペンギン、一匹だけ胸はって、偉…… いつも堂々としてるのは良いことだよ	那隻企鵝只有一隻挺起胸膛，我…… 總要也堂堂的挺著胸也是件好事	○
さっきの演技の時、一匹だけ失敗して…… きっと腹が空いてるんだ	剛才的表演只有一隻失手 一定是因為肚餓的關係	◎
動物園	動物園	
あら、こういうのだったら部屋にいて…… ああ、あそこのハムスターね	呀，這樣在房間內的也可以很快樂 呀！那邊的倉鼠呢	○
馬って、どことなく優しい顔をしてい…… 馬は人を見るよ	那些馬的樣子好像很溫柔似的 因為馬正在看著人	○
……嫌だわ、あのカエル、私のことジ…… 近くのハエを狙ってるんだよ	那青蛙一直望著我很討厭 牠想吃附近的蒼蠅而已	○
昔から思っていたことなんだけど、ゾ…… 俺は動かせるよ……ほら！	以前也有想過，好像大象的鼻的更會有怎樣的感覺呢？ 我示範給妳看看	◎
あら、あのガラスケースには何も入って…… うわぁ！目……葉っぱに目が！	那個玻璃箱好像甚麼也沒有似的 哇！那樹葉竟會有眼！	○
あっ！もしかしたら、あれってゴリ…… 自分の体を自慢し合ってるように……	呀！莫非那就是…… 會炫耀自己的身體時便……	○
遊園地	遊樂場	
ジェットコースター	過山車	
それで……今のがどうしたって言うの？ 話しかけないで……気分悪い	那剛才你想說啥？ 暫不要與我說話，頭很暈	◎
くるくる回るのはいいとして、髪の毛…… 髪が揺れて可愛かったのになぁ	雖然轉轉下很好玩但頭髮…… 頭髮飄揚時真的很可愛	◎
絶叫してみたいだけど、何て言って…… 聞いてなかったよね、助けて～なんて	雖然想大叫，可是說啥…… 沒聽到呀，例如救命之類	○
これって、脱線することは無いのかしら？ そういえば、ガタガタ鳴ってたしね	這會否出軌呢？ 說開剛才也聽到震動的聲音	◎
前の女の子、失神しちゃったみたいね…… 彼氏が一緒だから大丈夫だよ 俺は演技じゃないかな～って思うけど	前面的女孩好像失去知覺了，沒問題吧 她的男友也在一起就沒問題 尋我還以為這是演技而已	○ ◇
ジェットコースターの面白さってもし…… おお、わかってくれたんだね！	過山車也有它有趣的一面 唔，妳終於明白了！	○
観覧車	摩天輪	
気持ちいい風ね。高いところであたる…… 遠くの匂いを運んでくるみたいだ	真美好的風，在這般高的地方…… 好像將遠方的氣味帶來似的	◎
風で揺れた時、ちょっと驚いたわ。落…… 水無月さんで高いこと平気で言う……	風吹過來時真的有點驚動…… 可是妳剛才說過高也沒問題	◇

		反應
ひびきの高校が見えたわね。いつもは…… 見なかったよ。残念だなぁ	剛才看到響野高中呢，何時也是…… 真可惜，我看不到	○
観覧車のドアが開いたら、楽しいかし…… 怖いなぁ	打開摩天輪的門的話，會是開心定還是恐怖呢？ 當然是恐怖	○
景色を眺めていただけだけど、気分良…… 水無月さんの顔ばかり見ていたよ	看到景色真的令心情開朗，你呢？ 我只是看著你的臉	◎
時間を忘れちゃったわね。とっても良い…… よし、もう一回乗ろうか！	連時間也忘記了，真好…… 不如再坐一次吧	◎
どうせなら、窓開けばいい風にあたれたのにね。 遠くの匂いを運んでくるみたいだ	反正也是若可以開窗的話一定有清涼的風吹來 好像運來遠處的[illegible]	○
メリーゴーランド	木馬	
私……なんていうか、たっ、耐えられ…… それほど退屈だったんだね それほど恥ずかしいかったんだね	我該怎樣說，我受不了！ 那麼[illegible] 那不是[illegible]難為情的事	◇ ◇
ふう、やっと落ち着いた 最初から酔ってしまったのかい？ 顔色が悪いね。飲み物買ってくるよ	呼，終於平伏下來 是否[illegible]有點頭暈？ 面色好像有點不好，不如去買點飲品吧！	◇ ◇
くるくる回るのは、メリーゴーランド。…… 退屈だって言いたいんだね	木馬，轉下轉下…… 早知便說不坐	×
私たちの乗っていた馬車って、シンデ…… 水無月さんに近づけて良かったよ	我們坐的是馬車，好像灰姑娘…… 可以接近妳真好	◇
占いの館	占卜館	
あなたに占いってものを信じるの？ 信じるわけがない	你是否相信占卜這回事？ 不會完全相信	◇
あなた、ニヤニヤしてるけど、良いこ…… いいや、恐怖で笑顔しか作れないんだ	你為何陰陰笑？[illegible] 不是，因為[illegible]	○
バーチャルハザード	VIRTUAL HAZARD	
いったいこれは何なの！さんざん敵…… 文句を言うけど、楽しんでなかった？	究竟那是甚麼？敵人…… [illegible]是否不喜歡嗎？	◇
こんなのだったら、お化け屋敷の方が…… そ、そう……ごめんね	如果是這樣的話，倒不如到鬼屋還好 對不起	○
ただ撃ちまくるだけと思ったらそれな…… それが人気の秘密だね	本我還以為只是開火瞄倒他們便算 這就是它好玩受歡迎的秘密	◇
敵が撃ってきたとしたら、ちょっと怖…… 水無月さんを守らなくちゃならないな	若敵人攻擊過來的話有點恐怖 一定會守護著妳的	◇
オチール	跳樓機	
ちょっと聞きたいんだけど、落ちて…… 落ちる快感、わかんないかなぁ	雖然聽過，但落下時…… 跌下來的快感還未明白	◇
もう……。落ちる時、髪が乱れちゃったわ 髪がフワッと来て、[illegible]	跌下來時弄亂了頭髮 頭髮飛起來時[illegible]	◇
ナイトパレード	NIGHT PARADE	
へえ、賑やかなのね。まぶしいわ 最高のパレードだね	又熱鬧又耀眼 真美麗的遊行	○
幻想的ね……。めずらしく感動したみたい 俺もそうだよ……	這般富幻想的令我奇怪的感動起來 我也是	○
あの着グルミ着てる人たちって、大変…… それが仕事なんだからしかたないよ 一度でいいから入ってみたいな	那些穿著公仔服的人十分辛苦 那是工作的關係所以沒辦法 我也想試一次	◇ ◇
もうじきパレードも終わりね。お祭り…… 胸がキューッと切なくなるんだよね	遊行快將完結，好像祭典之後有股寂寞的感覺 心中有點依依不捨難過的感覺	○
時間が止まっているみたいね…… 本当に止まってるといいね	時間好像停止了一般 若真的停止便好了！	◎
小さい子には、キャンディと風船のプ…… 水無月さんなら、[illegible]って貰えるよ	對於小孩來說，糖果與氣球…… 對於妳來說可能會一齊收到	○
スタジアム	體育館	
野球	[illegible]	
ねえ、野球を見ている間って何をして…… 手に汗握っていればいいよ	看棒球時該做甚麼？ [illegible]	◇
2死満塁って、投手が危機なの？そ…… 2死満塁ならピッチャーだよ	2死滿壘是否投手的危機？ 2死滿壘仍然該是投手	○
もし、邪飛球が飛んできたらどうする？ 俺に任せてくれよ	若球飛到這處會怎樣？ 就交給我吧！	○/×
サッカー	KO LEAGUE	
足だけしか使えないのは大変ねえ とっても器用だよね	只能用腳真辛苦 腳法很純熟	○
応援団が目立つわね。これで試合が、…… 必死に応援しているものね	啦啦隊很搶鏡呢？[illegible]是比賽…… 因為決定的[illegible]	○
球が頭に直撃したけど……大丈夫かしら？ ボールじゃなくて足が当たったんだよ	[illegible]打過去，沒問題吧！ [illegible]	○/×
室内プール	室內泳池	
日焼けのこと気にしなくて良いから、…… その水着、とっても似合うよ	不用擔心太陽光，穿甚麼泳衣也可，真好 [illegible]	◇
室内プールって、なぜか疲れないね…… 紫外線がないからね	室內泳池為何不會覺得累？ 因為沒有紫外線的關係	○
満足するほど泳いだ？疲れなら、…… 俺はまた泳ぎたいんだけど	是否游得很滿足？累的話…… 我還想繼續游	◇
サーカス	馬戲團	
人間業とは思えない妙技は、認めなく…… あれは人間じゃない、マシーンだ	真是不相信是由人所做出的技技 那並不是由人做出，而是由機械做出	○
あのサルを使った芸、なかなか面白か…… サルにハッピ着せていたしね	那猴子做出來的演技十分有趣 猴子也想令我們開心的[illegible]	○
山	山	
う〜ん、最高の気分ね。何も言うこと…… ほれぼれする紅葉だね	唔，心情最好，真是甚麼話也說不出 令人著迷的紅葉呢	◎
この匂い……秋風が心地いいわ 秋の匂いだね	這種氣味，秋天的風令人心境舒暢 秋天的氣味呢	○
この風景、私、前に見たことがあるわ…… 何か思い出の風景なのかな？	這種風景我以前也曾看過 是否有回憶的景色呢？	◎
そうねえ、何か物足りないわね。えっと…… お茶とお菓子じゃない？	唔，好像有些不足，究竟是…… 是否日本茶和日式零吃？	◎
紅葉って、じっと見ていると他のもの…… 風流だよね	紅葉一直望著它的話便會…… 真是詩情畫意	◎
あきすぎてあく紅葉のすぎた紅かな な、何を言っているの？	也許是「過了秋天的空虛，過了紅葉的紅盡」 究竟在說甚麼？	○
スキー	滑雪場	
さ、寒い！私、滑りたくないわ。大体なんで滑らないといけないの？ 滑ると楽しいよ	寒冷，我不想滑，不知為何一定要滑！ 滑的話會比較好玩	特別事件
海	海邊	
思ったより日差しが強いわね。じゃ、…… 実は泳げないんじゃないの？	日光比我想像中強，那我到傘下休息一下，有事的話便叫我 不是不想游泳吧	○
ねえ、あなたって、どんな水着が好きなの？ 水無月さんの着ているみたいなヤツ	你究竟喜歡怎樣的泳裝？ 就是妳現在穿著的一種	○
あら、香ばしい匂い。美味しそうなに食…… あっ、焼きハマグリだ	很香的氣味，好像很好吃 呀！燒文蛤	○
あら、あそこにいる人。いい体してる…… 水無月さんの方が好みだけど	那邊的人身材真好 還是妳的較好	◎
ハイ、かき氷買ってきたわ。イチゴと…… メロン	買了刨冰回來，有士多啤梨與…… 蜜瓜	○
波がちょっと高いわね。流されたら、…… 俺が助けるから平気だよ	波浪很高，若被沖走的話 我會來救妳不用擔心	○
花火大会	煙花大會	
美しいわ！日本人に生まれて良かったわ。 この鮮やかさが最高だね	真美麗，身為日本人真好 這種鮮艷的地方真的很好	○
ウフフ、それで、花火を見るには浴衣と思って着てきたんだけど。 もちろん似合うよ。	為了今次看煙花而特意穿上和服 當然很適合妳	○
時間を忘れそうだわ。この雰囲気……思わず溶けちゃいそうよ。 俺も溶けそうな感じだよ	連時間也忘記了，這種氣氛真會令我融合在一起 我也是	○



壽美幸

簡短分析——



下前曾經提過她是不幸之星下凡的女孩，從名字上早已知，而且出生日期亦十分古怪(1月1日)，只要些少沒有不幸的事，或是好的事發生的話便已十分滿足，就從幼年期，在神社中遇上美幸的故事中亦得知；而令她開心的生日禮物就有一些代表喜祥，或是一些小型公仔。

中央公園	中央公園	反應
木の名前とか詳しい？ 実は恥ずかしいけど全然知らな……	是否清楚樹的名字？ 事實上不好意思完全不知	○
ん、何だー？う、うわー、毛虫が靴にー！ 動かないで、今撮ってあげるから	甚麼事？哇！毛蟲在我的鞋上！ 不要動，我幫妳拿掉的	◇
この道ずいぶん長いよね…… うん、ちょっと長さで呆きちゃ……	這條路很長呢 是的，長得我也有點驚呆	○
あれっ？何かベトって首筋に…… 上向いてなくて良かったね、顔に……	在寵物的頸上有些…… 沒有[illegible]真好	○
並木道を写生している人がチラホラいるねー よくあんな退屈なことしているね	林陰大道處稀稀落落有幾個人在寫生呢 經常做這樣無聊的事	○
クシュンッ！あれー、何かクシャミ…… 胡椒の木が側に生えてるとか？ 誰かが寿さんの噂してるんだよ	哈啾！為何會打噴嚏的？ 是否有胡椒樹生在這附近？ 可能有人在說妳的壞話	◇ ◇
鯉って人が寄っただけで、急に集まっ…… ゴチャゴチャと不気味だよね	鯉魚只要有人走過去，便會突然集合起來 很混亂真是感到有點不太好	○
んー、なーんかさっきから、殺気を感…… それって、洒落のつもり？	有何剛才開始感到有陣陣殺氣 是否想搞笑一下	○
噴水の側って、何か気持ち良いよねー 上を見ると虹が見えたりして綺麗……	在噴水池旁總覺得心情很好 向上望會見到彩虹，所以很美麗	○
一休みして、ジュースでも飲もうよー…… ゆっくりできるからどこかベンチ……	不如去休息一下喝些果汁吧 可慢慢休息的不如先找張椅子坐坐	◇
どうしたの？じーっと噴水眺めたり…… 水の動きって不思議だなーって思…… いや、別に。ただボーっとしてただけ	甚麼事？為何一直望著噴水池？ 覺得水的流動真是不可思議 沒有，只是發呆一下	○ ○
あーん！グレイちゃん、池に落っこ…… ちょっと待ってて今取ってきてあ……	呀，我的公仔跌了下去 等等，我拾回給妳	○
うわー、満開だねー。空がピンクだよー 今しか楽しめない風景だね	哇，全部開花，天空變成粉紅色 只有現在才能享受的風景	○
ねえ、ねえ、桜の花見るとー、何思い…… 桜餅	看到櫻花總會想起…… 櫻花糕	○
ねえ、満開の桜見つめて、何考え込ん…… いや、春だなーって、シミジミ感……	看著盛開的櫻花在想著甚麼？ 不，來到春天有點親密的感覺	○
美術館	美術館	
ふーむ、これが芸術ってやつですかねー？ うーん、実は俺も良く判んないん……	唔，這些就叫作藝術呢 唔，事實上我也不太清楚	◎
うーん、まずどこから見てまわろうか？ 寿さんの好きな所からでいいよ	唔，先由何處看？ 妳喜歡的地方便可以	◎
ねえ、あの絵って、どんな意味あるの？ 意味はともかく悲しい感じがするよね	那張畫有甚麼含意？ 意思是總之感到悲傷	◎
はにゃー、あんな絵なら、美幸にだっ…… 誰にもそう感じさせるところが凄……	如果是那張畫的話，我會…… 簡樸的地方就是任何人也會感覺到那樣	◎
あの絵見てると、何だか幸せって感じ…… 本当だね、元気が出てくる気がするよ	看到那畫便感到很幸福 是的，會令自身覺得心情開朗	○
美幸ねー、あの絵何だか気に入っちゃったー うん、元気がでていいよね	我喜歡上那幅畫 唔，健康活潑真好	◎
あはは、あーんなヒョローとした人…… そう、知り合いにいるけどな	哈哈哈，那樣左顧右盼的人…… 原來是認識的人	○/×
うわー、あんなガラスもあるんだー…… ははは、メルヘンチックなこと言うね	哇！也有這樣的玻璃製品 哈哈哈，說出童話故事般的事呢	○/×
植物園	植物園	
ここには、よく来るの？ いや、滅多に来ないよ	是否經常來此？ 不太多來	◇
あ、いやだー！蔦が足に絡まってるー！ 動かないで、今取ってあげるから！	呀！被樹藤纏著腳了！ 不要動，我現在幫妳解開	◇
ねえ、どこに行こうか？ もう少し熱帯植物を見ようよ	到何處？ 不如再去看少少熱帶植物	◇
あ、あの変わった花知ってるー！え…… 極楽鳥花って言うんだよ	呀！我知道那古怪的花，唔…… 牠叫作極樂鳥花	○
あ、いったーい！刺が、刺がささっ…… 舐めときゃ直るよ、刺ぐらい	呀！痛！被刺到了！ 舐舐便會好了，只是刺到的話	◎
ねえ、どんな花が好き？ ひまわりのような元気で力強い花	喜歡怎樣的花？ 好像向日葵般健康而有力的花	◎
神社	神社(緣日)	
どうかなー？この浴衣似合うかなー すっごく似合ってて、かわいいよ	怎樣？這個和服是否適合我？ 十分適合妳，很可愛	◎
えへへー、可愛いでしょ、この浴衣？ 寿さんが着てるからいいんだよ	是否可愛，這件和服？ 由妳穿上的話便更加好	◎
どうかしたのー、じっとこっち見ちゃ…… 浴衣姿の寿さん、すごく可愛いな……	甚麼事？凝神的望著 妳的和服裝束十分可愛	◎
タワー	塔	
霞がかかったみたいに見えるねー、こ…… かえって遠近感が出て迫力あるよね	雖然有霞氣也能看到呢 反而遠近感的迫力全部出現	○
じゃあ、そろそろ降りようよ。でも、…… 気にしなくても大丈夫だって	那麼還是下去吧，可是…… 不用介懷	◎
やっぱり、遠い所は見えないねー 近くを見るっていうのは？	果然看不到遠的地方 那麼近景又怎樣？	◎
ねえ、学校、覗いてみない？ 面白そうだね、見てみようか	不過偷看學校吧 也好，很有趣的	○
水平線が丸いって本当だねー 空との境がくっきりすると特にそ……	水平線真的是圓形呢 與天空的境界顯得特別分明	○
あーあ、何か、見たいと思ったところ…… 俺、高所恐怖症だから見えない方…… 寿さんと一緒だとこの程度じゃ落……	呀，想看到的地方…… 我有畏高症，還是不看為妙 與妳一起的話這般的高度也不會怕	○ ○
雨の景色って憂うつになるねー いやいや、俺はウキウキするかな	雨天的景色總覺得有點憂愁 我反而感得高興	◎
ごめんねー、美幸のせいで雨になっち…… 寿さんと一緒だったら天気はどう……	不好意思，因為我的關係弄到下雨 只要與妳在一起怎樣的天氣也沒關係	◎
スケート場	溜冰場	
あんな細い刃の上に立つなんて、不自…… でも、滑るようになるとそって……	在這麼細的腳刀上站著，總覺得有點不自然 但這對於溜冰來說是重要的	○
スケートにはイヤーな思い出があるん…… 嫌なこと忘れ、今日は楽しい思……	對於溜冰來說我有點不好的回憶 今天忘記不好的事痛痛快快的玩一場吧	◇
スケートは得意なの？ スピードスケートなら相当なもんだよ 人並みに楽しめるって言う程度だよ 自慢じゃないけど、全然だめだね	是否擅長溜冰 若是速度溜冰的話便是(運動值高時) 大概可以與人一同玩的程度(運動值一般時) 雖然不是驕傲，實際完全不懂(運動值低時)	◎ ○ ○
ねえ、ねえ、どのスケート借りたらい…… 女の子はフィギュアスケートが無……	借怎樣的溜冰鞋好？ 女孩沒有FIGURE SCAKE	◇
みんな、どーうしてあんなにスーイス…… 別にうまく滑れなくたって楽しげ……	為何其他人也可以滑得這麼快？ 用不著滑得這般好也可以開心的溜冰	○
どうしてあそこで手を放したの？ 多分もう一人で滑れる思ったからさ なんとなくボーっとしてたら自然に	為何在那處放手呢？ 應該多一個人可以在該處滑 甚麼也不做發呆也是自然的事	◇ ◇

コンサート	演唱會場	
KNM交響楽団	KNM交響樂團	△
劇団死期「歌舞伎座の怪人」	劇團死期「歌舞伎座的怪人」	△
SPEECH	SPEECH	○
アオシス	AOSIS	△
T.Mレクリエーション	T.M RECREATION	◎
GLOY	GLOY	◎

ショッピング街	購物大道	
ブティック	服裝店	
あの服、どうかな？美幸に似合いそ……	那服裝怎樣？好像適合我似的	
いいね、すごく目立つよ	很好，一定很出眾	◎
し、試着してたら、やぶけちゃった～！	試穿時弄破了！	
気にすること無いよ、よくあることさ	不用介懷，這也是常有的事	○
このシャツ可愛いんだけど、チョー……	那套裝雖然很可愛但……	
そんなに可愛いと思わないな	我認為不是這麼可愛	○
うわーん、服、取ろうとしたら、棚ご……	哇！我想取衣服時，飾架便……	
怪我はない？店員さん呼んでくるね	沒有受傷吧！我去叫店員過來	○
どれがいいか迷っちゃうなー	不知選哪個才好？	
今着てるその服の方が寿さんらし……	現在妳穿着的便適合妳	◎
……、なーんか嫌ーな予感がするから……	總覺得個點不祥予感	
何があっても守ってあげるから平気さ	就算有甚麼事我也會保護着妳	◎
ファンシーショップ	飾物店	
何を買ったらいいんだろー？うーん……	買甚麼好呢？唔……	
パっと見て、グっと来た物にすれ……	一看見喜歡的就買下便可	◎
さっき、不幸から貴方を守る身代わ……	剛才看到件可以為你驅除不幸的……	
寿さんがピンと来たんならきっと	妳買下的話一定會……	◎
ねえ、美幸にどんなアクセサリーが似……	我適合怎樣的飾物？	
可愛いキャラクターのペンダント	可愛的人物吊飾	◎
さーて、問題でーす！今、美幸はど……	現在是問題！現在美幸想到何處？	
キャラクターグッズコーナー	人物商品專櫃	◎
あのさー、どれを買ったらいいかなー？	買哪個才好？	
変装に必要なペアの帽子かな	變身用的一對帽子	◎
ねえ、あのコアラのぬいぐるみ可愛い……	那個樹熊公仔很可愛	
そう思ったら、近寄らないことだよ	認為是這樣的話便不要接近了	◎
本当だ、何か企んだような目つき……	真的，不過眼神好像有些企圖般似的	◎
ジャンク屋	部件店	
うーん、ここって何を買う所なのかなー？	唔，這處究竟是賣甚麼的地方？	
我々電脳マニアの夢を買う所さ	像我們電腦狂熱者的夢般的購物地方	◎
うっ、あっ、突然頭痛がっ！	哇！突然頭很痛！	
大丈夫？何か原因があるよ、見……	沒事吧！是甚麼原因，給我看看！	◎
さっきからー、周りの人が美幸をジロ……	剛才開始周圍的人開始看着我	
普通、女の子が来ない場所だから……	因為普通女孩子是不會來此處的關係	◎
あーん、せっかく良いアイデア出てる……	呀，剛好有新的構思……	
ちょっと待ってて、今探してあげ……	等等，現在給妳去找	◎

カラオケBOX	KARAOKE BOX	
どんな歌、唄うの？	唱怎樣的歌？	
当然、最新ヒット曲オンパレードだよ	當然是最新的上榜歌曲	◎
あれー？曲、止まっちゃった……	咦？歌曲停止了？	
サー、続きはアカペラで！	接下來的是沒有歌曲伴奏的！	○
あー、思いっきり歌ったら、何だかす……	呀！唱歌後真令人心境舒暢	
カラオケって、ストレス解消にな……	唱得更多會更喜歡KARAOKE	○
	唱KARAOKE可以解除壓力	○
あれ？なんか、次の曲、美幸が入れ……	為何下首曲與我所選的不同？	
知ってるから、代わりに唄うよ	我知道曲由我去唱吧	◎
どうかな？美幸うまく唄えたかな？	我唱的歌怎樣？	
いや凄い、オリジナルを超えたよ	真利害，超過原唱歌手	◎
ね、ねえ、悪いんだけど今日はもう出……	不好意思，今日想唱久些	
いいけど、もう一曲唄ってからね	好！再唱多一首！	◎

ゲームセンター	遊戲機中心	
ビデオゲーム	電視遊戲	
ねえ、一緒にあの格闘ゲームやらない？	不如一起玩格鬥遊戲	
お手柔らかにね、俺弱いんだこう……	請手下留人，我格鬥遊戲很弱的(與本人同樣)	◎
ねえ、むこうのグレイちゃんの人形……	那處的公仔……	
あんまり自信ないけど、やってみるよ	雖然沒有自信，還是試試看	◎
どのゲームやるのー？	玩甚麼遊戲？	
ひたすら撃ちまくりのシュー……	射擊遊戲	○
あーあ、絶好のポジションの最後のグ……	呀，在絕對有利的位置那公仔……	
同じ物が別の場所に無いか探して……	找找同一樣品在別的位置是否存在	◎
みんな一人で黙々とゲームやってるねー	所有人也是默默的在玩	
レーシングゲームとかは違うよ	這與賽車遊戲的不同	◎
いつもいい所までいくのに、途中ポロ……	經常也到那處地方，但竟然……	
気合が足りないんだよ、多分	看來只是運氣不夠而已	◎
メタルゲーム	金幣遊戲	
こういうのってー、見ててもつまんない……	這樣的遊戲單是看已覺得悶	
コインを現金だと思えば結構楽し……	若將金幣看成是現金的話會比較有趣	○
うーん、25連敗……。美幸の懸けた……	唔，連輸25局，看來我……	
店始まって以来の連敗記録かも知……	看來這是開舖以來最強連輸記錄	○

ボーリング場	保齡球場	
ボーリング	保齡	
また、ガーター……、ねえ、美幸のフ……	又是GUTTER，咦，我的拿法是否有問題？	
せめて両手でボール持つのは止めよう	不要用兩手來拿着球	○
せめて二、三歩でいいから助走を……	不如加上兩三步的助跑	○
美幸自分でも器用だって感心するよー……	我也感到我的有用之處	
いや、本当に初めて見たよこんなの	真的首次看到這樣的妳	○
あれだけ残っては次はどっかに……	剩下那個的話下次便……	○
美幸、少しはフォーム、様になってき……	我的打法好像開始有點像樣了	
本当に、フォームだけならプロ顔……	真的，打法有點像職業選手般	◎
あーあ、珍しく真っ直ぐ転がったのに……	呀，難得可以推到直線	
どこ狙っても同じだよ、寿さんの場合	就算推到何處也是一樣的	◎
うわー、やったー、ストライクだー！……	哇！STRIKE(全中)呀！	
まぐれとはいえ凄いね、全部倒す……	就算是偶然也是很利害，全中……	◎
ねえ、美幸が投げると、どうしてすぐ……	我推的話為何……	
不思議なボール投げるから機械が……	不可思議的球推出去的關係，所以機械……	○
ビリヤード	桌球	
あ、いったーい！突いた玉おでこに……	呀！痛！白球打到我的額頭了！	
大丈夫、痛くない、寿さん？	沒事吧！痛不痛？	○
うわぁー、どうしよう？台に穴開け……	哇！怎辦？我在桌上弄了一個洞	
大丈夫、穴を塞いだ跡地にも沢山……	沒問題，也有很多桌有開過洞的痕跡	◎

映画	戲院	
リハーサルウェポン4	REHEARSAL WEAPON 4	◎
沈没船恋物語	沉沒船戀物語	○
プライベート・ライオン	PRIVATE LION	△
マルハゲドン	MARUHAGENDEN	◎
L.A.コンチネンタル	L.A CONTINETAL	△
劇場版アニメ ゴットリラーVS二大帝国	GO DRILLA VS二大帝國	◇

水族館	水族館	
ねえ、ねえ、気のせいかなー？大水……	是否我多心？好像有大水……	
うん、水槽があってよかったね	唔，有水箱真好	◎
ねえ、海の生き物はどんなのが好き？	喜歡怎樣的海洋生物？	
ヒトデには何故か親しみを感じるな	不知為何對海星有份親切感	◎
うーん、どうやってあんな芸仕込むの……	究竟怎樣會學到這樣的藝能……	
調教師に何か弱みでも握られてる……	可能調教師拿著甚麼弱點吧	○
ねえ、ねえ？ペンギンってー、何で……	企鵝為何……	
暑がりなんだよきっと、ちょっと……	一定是太熱關係所以……	○
寒い海の方が魚は美味いって言う……	可能是說海方面的魚更好吃	○
ねえ、ねえ、ペンギンって卵から生ま……	企鵝是否卵生的？	
そうだよ、卵を暖めるオスの映像……	是，以前曾看過雄企鵝孵蛋的片段	◎
一匹だけ、すごーく偉そうなペンギン……	只有一隻企鵝好像很豪氣似的……	
ボスじゃないかな？	那隻是否大佬？	◎

動物園	動物園	
うーん、どうして夜行性の動物ってい……	怎麼夜行性的動物	
僕たちが夜更かしなのと一緒じゃ……	如果我們通宵的話便可以與牠們一起了嗎！	◎
ねえ、ねえ、動物園って、好き？	是否喜歡動物園？	
今はそうでもないけど、たまには……	現在甚少來，只是間中……	○
好きな爬虫類っている？	有否喜歡的爬蟲類動物？	
カメはわりと好きかな	比較喜歡龜	◎
ねえ、ねえ、好きな動物ってなに？	有否喜歡的動物？	
キリンを見ると、何故かホッとするな	不知為何看到長頸鹿的話便會放心下來	◎
ねえ、さっきから何見てんの？	剛才在看甚麼？	
何の不自由……	沒有不自由的獸，覺得很幸福	○
いや、あの鹿の餌、美味しそうだ……	那鹿的食物好像很好吃似的	◎
美幸もライオンみたいに草むらに寝転……	我也想像獅子般在草叢上打轉	
いいねそれ、俺もそうしたいよ	也好，我也想試下	◎

遊園地	遊樂場	
ジェットコースター	過山車	
あれー？もしかしてー、恐かったの？	你是否害怕？	
まさか、スリルが足りないくらいさ	怎會，只是刺激度不夠而已	◎
あ、あれ？また、美幸のせい？	是否又是我的關係？	
事故に巻き込まなくて良かったね	沒有捲入事件中真好	◎
なんだかあっという間だったねー	真的很快便完	
うん、物足りないからもう一度乗ろう	唔，有點不足喉還是再坐一次	◎
すごく楽しかったー。ねーねー、もう……	真開心，還是再坐一次吧！	
よし、今すぐ並ぼう	現在便去排隊	◎
あーあ、どうせなら、一番前に乗りた……	反正也是，不如坐最前排的位置吧！	
やっぱり一番前が楽しいよな	最前排是最開心的	◎
何か嫌な予感がしてたんだけど、何も……	總覺得有點不祥予感	
寿さんと一緒だとスリル満点で楽……	與妳一起的話刺激感會有很多	◎
観覧車	摩天輪	
観覧車って、時間がゆっくりと流れるよね	坐摩天輪時間過得很慢似的	
動きが単調だからちょっと飽きるよね	動作很單調有點厭倦	○
ふう、やっと降りられたって感じー……	呼，終於能夠感覺到下來……	
寿さんと一緒だったから楽しかったよ	與妳在一起的話便會很快樂	○
すっごく良い眺めだったね？	真美好的景色呢	
実は高所恐怖症でそれどころじゃ……	事實上有畏高症的關係所以這樣的地方……	○
ねえ、ねえ、ねえ、途中で気がついた……	途中發現到……	
えー！？それでよく落っこちな	這也是經常落到的……	○
ごめん、美幸ちょっと酔っちゃったみ……	對不起，我有點頭暈	
じゃあ、あっちのベンチで少し休もう	那不如到那張凳椅休息一下	○
観覧車って、どうして、こんなにゆっ……	摩天輪為何會動作這麼慢？	
早いと絶叫マシンになっちゃうよ	快的話便會變成刺激機動遊戲了！	◎
メリーゴーランド	木馬	
まさか、木馬の首がポロっと折れるな……	怎麼木馬的頭跌下來的？	
古くなってたんだよ、寿さんのせ……	只是用得太久而已，並不是妳的錯	◇
今の楽しかった？	好玩嗎？	
うん、寿さんと一緒だったからね	好玩，因為與妳在一起的關係	○
あれ？何ぼんやりしてるの？	為何發呆了？	
何か、ロマンチックだったなって……	總覺得有點羅曼蒂克的氣紛	○
あ、痛てててて、メリーゴーランドで……	痛痛痛痛痛，在木馬……	
うん、宝くじに当たるより難しい……	唔，真是比中六合彩還難	○
占いの館	占卜館	
占いって信じる方？	你是否相信占卜？	
いいことは気休め、悪いことは戒……	好事的話便提起精神，壞事的話便起戒心	◇
実は全然、単なる冷やかしさ	不，只是玩玩而已	◇
うーん、どうして美幸の方は、結果出……	為何我的結果總是……	
聞かない方が身のためだって思っ……	還是不聽會比較好	◇
さあ、調子でも悪かったんだよきっと	一定是那機械有問題	◇
バーチャルハザード	VIRTUAL HAZARD	
これって要はー、SF戦争ごっこだっ……	這處的要點是扮科幻戰爭……	
そうだね、上手いこというね	真的做得很好呢	◇
ていうか、巨大な体感ゲームだね	可說是大型的體感遊戲	◇
さっきのゾンビ、美幸ばっかり、狙っ……	剛才的喪屍只是追著我攻擊	
それはそれで楽しかったんじゃない	那不是很好玩嗎？	○
今の楽しかったー？	剛才好玩嗎？	
うん、まあまあって所かな	唔，一般	○
いたたたた、何で美幸、ああいう時、……	痛痛痛，怎麼我在此時……	
それより、大丈夫？怪我はない？	沒事吧？有否受傷？	◎
オチール	跳樓機	
なんかー、お腹のあたりが変な感じだ……	總覺得腹部位置有點古怪感覺	
それは無重力体験ってやつだね	那是因為試無重力的遊戲	○
ねえねえ、おっこちる時一瞬、死ぬと……	落下來的一刻，好像感到死亡……	
今までの人生が走馬灯のように駆……	到現在的人生也好像走馬燈般循環着	○
ナイトパレード	NIGHT PARADE	
綺麗だねー……	真美麗	
まるで夢を見てるみたいだね	好像發夢般	◎
ねえ、どうして美幸たちの前過ぎると……	為何經常我們前面便會……	
何かないけど、舞台裏も見られて……	不知為何可以看到舞台後面	◎
何かさー、見てるだけで、幸せって感じー	總覺得只是看已十分幸福	
日常生活が嘘のように感じられるね	日常的生活好像吹噓般似的	○
すごい綺麗……。雨じゃなくて、ホン……	十分美麗，不是下雨……	
そうだね、ラッキーだね	真的很幸運	◎
僕が晴れ男だじゃからかな	因為我是開朗的男子	◎
すっごくロマンチックだねー	十分羅曼蒂克呢	
そうだね、ずっとこのままだとい……	是的，真想永遠也是這樣便好了	◎
こんなに綺麗なのに、なんで夏しかや……	這般美麗的節目為何只在夏天才有？	
いつもやってるとありがたみが無いよ	若時常有的話便不覺得珍貴的了	◎
そうだね、いつもやってればいい……	是的，最好經常也有這節目	◎

サーカス	馬戲團	
イヤー、楽しかった。ねえ、何が一番……	真的很開心，喜歡哪一個項目？	
空中ブランコさ	空中飛人	◎
象やライオンの曲芸かな	大象與獅子的表演	◎
ライオンがいきなり突進してきた時は……	獅子突然衝過來的時候……	
スリルが味わえて良かったじゃない	那種刺激感不是很好嗎？	○

スタジアム	體育館	
野球	職業棒球	
グランドって予想以上に広くって、選……	場地比我予想中更大……	
だけど歓声とか、臨場感が桁違い……	可是歡呼聲在場中的感覺亦有所不同	○
こっから観てるとさー、選手が何にも……	由這處看，選手甚麼也……	
確かにヒットかないと外野の選手……	的確打不到的話在外野的選手……	○
どうせなら美幸、あっちのネットの裏……	反正我到網的後面……	
スタンドと違ってボール来るから……	與看台不同這處有球飛來的	○/×
サッカー	KO LEAGUE	
あれー？今、ゴールにボール入った……	剛才球進入龍門……	
何でだろうね？でも何かあるん……	怎麼了？究竟甚麼事呢？	○
広すぎるのかなー、グランド。思った……	是否這個場地太過廣闊呢……	
でも、サポーター同士の一体感が……	可是，同隊球迷之間的一體感也是……	○
何だか周りの人たちが美幸をニラんで……	怎麼周圍的人會望著我？	
ここって相手チームのサポーター……	因為這處是對手隊伍球迷的位置	○/×

室内プール	室內泳池	
この水着、どうかな？	這泳裝怎樣？	
うん、すごく可愛いよ、寿さん	十分可愛	◎
室内プールって、サウナとかー、普段……	室內泳池內的桑拿浴一般……	
銭湯も水着着用で混浴にすればい……	就算是公眾浴室的混浴也是穿着泳裝便沒問題	○
やっぱり、止めときゃよかったー……	果然沒有玩真好	
それは本当にスリリングだったね	這真的是太過驚險吧了！	◎

山	山	
うわぁー、見て、見て向こうの山、山……	看看對面的那座山	
山盛りのイクラ丼って感じだね	好像盛著大碗的牛肉飯	○
道が全部がさー、ハデハデの絨毯みた……	紅葉鋪滿在地上好像一幅地氈似的	
ゴロゴロ転がって行ってみたくなるね	真的想在地上打轉的走	○
うーん、何で紅葉狩りっていうのかなー？	為何叫狩獵紅葉呢？	
人食い紅葉でも退治するのかな？	也許是擊退會吃人的紅葉吧	○
わざわざ山奥に入り込んで楽しむ……	可能是喜歡故意上山看紅葉吧	○
うぅっ……、なんだー、この変な匂いー？	唔，這是甚麼古怪的氣味？	
銀杏の匂いのことかな	也許是銀杏的氣味	○
そういえばさー、紅葉の天ぷらって、……	說開，紅葉的天婦羅	
気分だけで別に美味しくないんじ……	只是心情好的話便不會好味	△
食べたことないから想像もつかないよ	未吃過的關係所以想像不到	△
紅葉を見上げながら見る青空は格別っ……	向上望着紅葉，看到藍天又另有一番韻味……	
上を向きながら歩くと気分が違っ……	再向上行的話心情也會有所不同	○

スキー	滑雪場	
ねえ、美幸のウェア、どー？	我的滑雪裝束怎樣？	
凄く似合ってて可愛いよ	十分適合且可愛	○
最新のウェアだね格好いいよ	最近的裝束，真有型	○
スキーは得意な方？	是否擅長滑雪？	
いや、恥ずかしいけど実は全然だめ……	不，不好意思事實上是不行的	◎
わー、まだ誰も滑ってない新雪って気……	哇！還有些沒有人滑過的新雪地	
とりあえず雪合戦でもしようか？	不如在此打場雪戰吧！	◎
美幸、スキーに来るたび、思い出すこ……	我每次在這處滑雪總會有些回憶……	
昔は昔、今日は楽しい思い出作ろうよ	以前還以前，今天便留下美好的回憶吧！	◎
このウェアどう思うー？	這個滑雪裝束怎樣？	
似合ってて可愛いと思うよ	認為十分適合又可愛	◎
あーんなにコブのある所、美幸に滑れ……	有這麼多滑過的身途，我……	
ゆっくり焦らず行けば大丈夫	只要慢慢走的話便沒事	○

海	海邊	
海では、泳く派、甲羅干し派、それと……	海是游泳派、龜殼派，還有……	
波打ち際で遊んでるのが最高だよ……	在拍岸的地方玩真是十分好	○
ねえ、ねえ、あの黒い影って、もしか……	那個黑影莫非是……	
黒い影？そんなの目の錯覚だよ	黑影？那只是妳的錯覺吧	◎
さあ、潜水艦でも通ってるんじゃ……	可能是潛艇經過而已	◎
うーん、海にプカプーカ浮かんでると……	唔，在海上浮下浮下的話……	
生命の起源は海にあるって言うからね	可說生命的起源處是在海中	◎
ねー、素朴な疑問なんだけどー、海の……	有些比較特別的問題，海的……	
岩塩の中の成分が解けるからだよ	是因為從岩鹽中的成份分解出來的	○
ねえ、さっき何か足にペトーって触れ……	剛才好像踏到些「扁坦坦」的東西	
やっぱり、出るんだね、この季節……	果然在這個季節出現呢	○
あ、痛っ！あー、貝殻で足切っちゃ……	痛！腳被貝殼的邊弄傷了！	
大丈夫、肩貸そうか？	沒事吧？倚著我的肩膊吧！	○
美幸ね、海で泳ぐたび思い出すんだー……	我每次在這處海邊總會有些回憶……	
昔は昔、今日は楽しい思い出作ろうよ	以前還以前，今天便留下美好的回憶吧！	◎



TEXT：酒井明



PS	
製造商：ATLUS	
售價：6800日圓	發售日：發售中
容量：2 CD-ROM	記憶：2 BLOCK
RPG／MEM／1P	

GROWLANSER
グローランサー

挑撥計畫

把地下遺蹟內的敵人擊倒後，主角們便到了在迷之森林上方的空地，主角們開始了他們的挑撥計畫，首先他人們向巴之丹王國(バーンシュタイン王國)的士兵攻擊，巴之丹王國的士兵誤以為主角們是零斯古王國(ランザック王國)的士兵背叛他們，等到零斯古王國的士兵到來支援時，攻擊零斯古王國的士兵，雙方便會互相交戰，但是依然要等到巴之丹軍和零斯古軍互相攻擊直至造成傷害，計畫才算成功，在進行計畫途中，斯利亞會突然跑出來，如主角們給斯利亞看到時，若兩軍仍未能受到傷害的話，遊戲便會結束，所以最好便先移動一名同伴到右手邊，等待零斯古軍出現時，便立即攻它們，然後躲藏起來，等到他們交戰並造成傷害後，才出來把它們一網打盡，把所有敵人擊倒後，主角們便回到王城向國王報告，國王希望與零斯古王國同盟，他們取得零斯古王國的通行證及給零斯古國王的書信後，便向著零斯古王國進發。



挑撥計畫之戰

敵人一覽表

敵人	等級	數量
巴之丹軍隊長	29	1
巴之丹兵劍士	22	4
巴之丹兵魔術師	19	2
巴之丹兵重戰士	24	4
零斯古軍隊長	27	1
零斯古斧兵	19	3
斯利亞	44	1

自軍一覽表

人物	備註
主角	/
露莎	/
偉利士	/
美莎	/
卡蓮	/



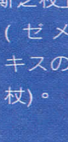
異形的洞穴

離開王都後，主角們首先來到「卡拉斯路士」(ガラシールズ)，在卡拉斯路士外主角們把書信給了守衛，突然沖出了一群盜賊，但主角們不費吹灰之力，便把他們全部擊倒了，向著卡拉斯路士的東南方進發(右下方)，便來到了零斯古王都，主角們把書信交給零斯古國王，並協議互不攻打對方的同盟條件，主角們返回王都露沙利亞，並且將零斯古國王給國王的書信交給國王，主角們完成任務後便得到三天的假期，放假後新的任務便再次開始，這次國王委派他們去調查偉利士被襲的地方，不斷向「加魯艾奧斯監獄」(ガルアオス監獄)的東北面移行，便來到了「古能村」(クレイン村)，得到村長的批準後，主角們便向北面的瀑布進發，果然在這裡遇到之前攻擊偉利士的幪面騎士，擊倒他們後，主角們便進入了瀑布後面的洞穴，在洞穴內找到村長的兒子和一些村民，主角們雖然把所有幪面騎士和異形擊倒，可是卻救不到村長兒子的性命，所以只好無奈地返回古能村，返回古能村碰到斯利亞，才得知村長已逝世，把村長兒子的遺物「形見之刀」(形見のナイフ)交給在村長屋內的村民，便能取得「撒米基斯之杖」(ゼメキスの杖)。











卡拉斯路士之戰

敵人一覽表

敵人	等級	數量
古利加魯	26	1
盜賊(橙色)	20	1
盜賊(録色)	21	1

自軍一覽表

人物	備註
主角	/
露莎	/
偉利士	/
美莎	/
卡蓮	/
零斯古斧兵×2	NPC

瀑布洞穴之戰(一)

敵人一覽表

敵人	等級	數量
幪面騎士	1	30
異形	22	2
異形	24	2

瀑布洞穴之戰(二)

敵人一覽表

敵人	等級	數量
異形	18	4
異形	22	4
異形	24	4

自軍一覽表

人物	備註
主角	/
露莎	/
偉利士	/
美莎	/
卡蓮	/

保護古羅斯亞人

離開古能村，主角們便返回王都露沙利亞，休息了三天，他們新的任務，便是調查古羅斯亞人的連繼被殺事件，並且要保護古羅斯亞人「艾依尼」(アイリーン)，主角們首先來到「拉斯路」(ラシエル)，在拉斯路的休養所內，主角們得知艾依尼愛人的情報，來到「米迪士村」(メディス村)，主角們在村內尋找了一會，有一對男女從酒店出了來，原來他們便是「艾依尼」和「力古」(ニツク)，突然有一群山賊跑出來，而他們的目的便是要捕捉艾依尼，主角們見到這樣，便立即上前制止，並將所有盜賊擊倒，直至主角們把艾依尼送到魔法學園的學園長那處，任務才為之成功，到了這時玩者便可自由選擇卡蓮、美沙或安理奧斯特其中兩個加入隊伍，他們返回王都露沙利亞，回到家中休息時，主角又再次進入夢境了，這次夢見的是「奧利比湖」(オリビエ湖)，主角們向國王報告艾依尼的任務後，便得到三天假期，假期後新的任務便是去調查「奧利比湖」和護衛輸送部隊，主角向城的西面行，竟遇到失散了的孖生兄「拉魯夫」(ラルフ)，主角們十分高興，所以便與「拉魯夫」一起回到酒店內休息，突然聽到露沙大叫，原來拉魯夫並不是主角的孖生兄弟，他只是冒充的，他的目的是找機會殺露沙，幸好主角們及時察覺到，並把拉魯夫幹掉，露沙才得以平安。







拉斯路之戰

敵人一覽表		
敵人	等級	數量
安斯華魯多	26	1
盜賊(録色)	24	4

自軍一覽表	
人物	備註
主角	/
露莎	/
偉利士	/
薩路斯	NPC
力古	NPC
艾依尼	救助目標

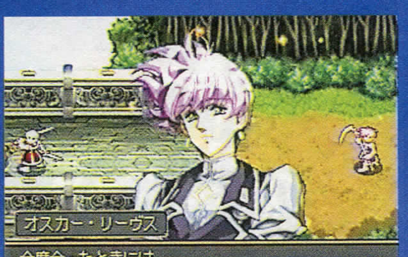




護衛工作



擊倒拉魯夫後，主角們在城內的西方見到一些士兵，他們因恐怕受到怪物群的襲擊，而感到十分煩腦，所以主角們便答應了他們護衛他們，繼續向王都的西北(左上方)方向行，這裡的道路維修工程已經完成，主角們隨着補給路線行走，沿途奇怪地遇到很多怪物，原來是在山頂上的一個怪物使用者作怪，把怪物使用者擊倒後，主角們便到了羅斯多利支平原的本陣(ノストリッジ平原の本陣)，正當主角們準備離開本陣時，突然受到突襲，主角們把所有敵人擊倒，完成護衛的工作，在渡橋時主角們再次遇到巴之丹軍，而這次的指揮官是帝國騎士奧斯卡(オスカー・リーウス)，當奧斯卡被擊倒後，拉露(アーネスト・ライエル)便會出來救助他，當奧斯卡逃走後，拉露亦會隨着逃走。



山頂上之戰

敵人一覽表		
敵人	等級	數量
幪面人	30	3
怪物使用者	32	1
翼龍	26	2
獅子	28	1
力沙多馬羅多	27	2

自軍一覽表	
人物	備註
主角	/
露莎	/
偉利士	/
安理奧斯特	/
卡蓮	/
古利加魯	NPC

羅斯多利支平原之戰

敵人一覽表		
敵人	等級	數量
巴之丹軍隊長	36	1
巴之丹槍兵	30	3
巴之丹槍兵	26	1
巴之丹兵魔術師	28	1
巴之丹弓兵	25	1

自軍一覽表	
人物	備註
主角	/
露莎	/
偉利士	/
安理奧斯特	/
卡蓮	/
將軍	NPC
弓兵	NPC



橋上之戰

敵人一覽表		
敵人	等級	數量
奧斯卡(オスカー・リーウス)	53	1
拉露(アーネスト・ライエル)	64	1
巴之丹軍隊長	36	1
巴之丹鎚兵	33	3
巴之丹兵魔術師	31	1
巴之丹僧兵	30	1

奧利比湖

之後他們便向著東北面的方向行，來到「奧利比湖」(オリビエ湖)，只要調查湖的右上角，秘密通道便會出現，在湖邊見到一些閃閃生輝的物體，如調查一下它便能取得「聖なる土」，「聖なるなる土」是在其後用作救助卡蓮之用，進入秘密通道，只要不斷向下方行，便能走出山洞外，再向右邊行便會再次來到「古羅斯亞人遺跡」，在遺跡的頂層，主角們遇到一群異形正破壞遺跡中，擊倒敵人後，在左上方的房間內會找到一本古羅斯亞人遺留下來的書，原來這些異形是古羅斯亞人創造出來的生化兵器，主角們回到王都向國王報告後，便得到兩天休假，休假完了，主角們便來到沙多娜的研究室找沙多娜，沙多娜給了露沙一封實習終了証明書，之後主角們便前往魔法學園，可是學園長卻不在學園長室內，所以露沙只好把實習終了証明書交給學園長秘書，在魔法學園內的西面有一所「多目的房間」(多目的ホール)，在安理奧斯特研究室前，有一名學生看到有人在多目的房間的後門般出一個大箱子出來，所以主角們便準備到多目的房間查一查，但是門前的守衛卻不準許他們進入，主角們在藥劑研究室內取得「透明化藥」，便可進入多目的房間，在多目的房間內發現有一具屍體，究竟這是什麼一回事呢？



『透明化薬』を手に入れた！



古羅斯亞人遺跡之戰(二)

敵人一覽表

敵人	等級	數量
異形	27	10

自軍一覽表

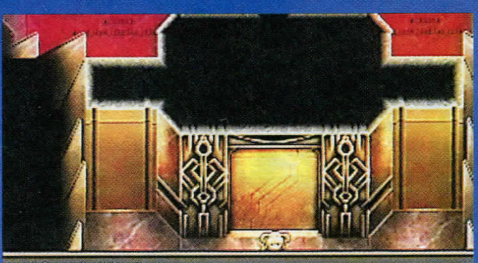
人物	備註
主角	/
露莎	/
偉利士	/
安理奧斯特	/
卡蓮	/

學園長之死

離開了多目的房間，主角們便收到零斯古王城受到攻擊的情報，主角們便立即使用空間轉移到零斯古王城，在西面的出口碰到巴之丹軍，主角們便與零斯古一起對抗巴之丹軍的攻擊，把巴之丹軍擊退後，主角們便到了「米迪士村」(メディス村)找副學園長，副學園長得知魔法學園出了事便立即回去，主角們與學園長的秘書談話後，便到了學園長的研究室找他，得知古羅斯亞和水晶的研究結果後，主角們便再次上學園長室找副學園長，由於近日有人失蹤，所以副學園長為了以示自己清白，便帶了主角們到地下研究室看一看，其後主角們便回到沙多娜的研究室找沙多娜，與沙多娜談話後，他們便來到「米迪士村」(メディス村)找美沙的家，可是卻找不到，進入了副學園長的家，調查他家中的壁畫，便會出現一條通往秘密房間的通道，調查房間後，主角們便返回魔法學園的學園長室，發現學園長的秘書失了縱，經主角們的跟縱後，得知原來她到了「達尼斯村」(デリス村)東南方的洞穴，進入了洞穴內的秘密研究室，見到艾依尼，原來這一切都是學園長的計畫，所以主角們便與學園長交戰起來。









零斯古王城外之戰

敵人一覽表

敵人	等級	數量
斯利亞	48	1
巴之丹軍隊長	35	1
巴之丹槍兵	29	5
巴之丹兵魔術師	28	1
巴之丹重戰士	30	3

自軍一覽表

人物	備註
主角	/
露莎	/
偉利士	/
美莎	/
卡蓮	/

秘密研究室之戰

敵人一覽表

敵人	等級	數量
學園長	38	1
學園長秘書	33	1
劍士	30	4
盜賊(橙色)	30	2

自軍一覽表

人物	備註
主角	/
露莎	保護對像
偉利士	/
美莎	保護對像
卡蓮	/
副學園長	保護對像

★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

PlayStation

1月

6日	RACE THE BEST VOL. 1大阪灣岸BATTLE	M · T · O	2800日圓	RAC
	REVOLT	ACCLAIM JAPAN	2000日圓	RAC
	ROBIN ROID之冒險	GUST	5800日圓	AVG
	SHIBASU1-2-3 DESTINY！能夠改變命運者！(對應PocketStation)	JALECO	5800日圓	ARPG
	甲子園V(廉價版)	魔法	2800日圓(預定)	SPT
	超級機械人大戰EX	BANPRESTO	2000日圓	SLG
	SUMMON NIGHT	BANPRESTO	5800日圓	RPG
	DIRT CHAMP MOTOCROSS No.1	MEDIA RING	5800日圓(暫定)	RAC
	ARTDINK DISC BEST CHOICE Carnage Heart	ARTDINK	2800日圓	SLG
	ARTDINK DISC BEST CHOICE THE便利店SPECIAL獨占3個世界吧	ARTDINK	2800日圓	SLG
	ARTDINK DISC BEST CHOICE THE家庭餐廳	ARTDINK	2800日圓	SLG
	ARTDINK DISC BEST CHOICE 別阻止DOMINO君	ARTDINK	2800日圓	ACT
	ARTDINK DISC BEST CHOICE Lunatic Dawn III	ARTDINK	2800日圓	RPG
13日	★微星小巨人MICROMAN(THE BEST TAKARA MONO)	TAKARA	2800日圓	ACT
	★Q版戰機RAINBOW WINGS(THE BEST TAKARA MONO)	TAKARA	2800日圓	STG
	★TOUR PARTY去畢業旅行吧！(THE BEST TAKARA MONO)	TAKARA	2800日圓	AVG
	★DX億萬長者遊戲II(THE BEST TAKARA MONO)	TAKARA	2800日圓	ETC
	山卡MAX G	ATLUS	5800日圓(暫定)	RAC
	POCKET自慢	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	3800日圓	ETC
	HYPER VALUE 2800 花札	KONAMI	2800日圓	TAB
	HYPER VALUE 2800 麻雀	KONAMI	2800日圓	TAB
	MYCOM BEST最強 東大將棋	每日COMMUNICATIONS	2800日圓	TAB
	HEIWA Parlor!PRO魯邦三世Special	三井物產	5200日圓	SLG
	今晚也是千兩箱！！2000	E3 STAFF	5800日圓	SLG
	麻雀幼稚園 蛋組R	AFFECT	1500日圓	TAB
20日	■VAP BEST THANKS 1800 MAGICAL頭腦POWER!!PARTY SELECTION	VAP	1800日圓	ETC
	MARU安 SERIES 1海腹川背 · 旬～SECOND EDITION～	XING ENTERTAINMENT	3800日圓	SPT
	RESCUE SHOOT BUBIBO	NAMCO	5800日圓	STG
	BEAT PLANET MUSIC	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	MARU安 SERIES 2皇龍三國演義	XING ENTERTAINMENT	2800日圓	SPT
27日	■V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION 2	SPIKE	5800日圓	RAC
	■超謎王	BANDAI VISUAL	5800日圓(暫定)	ETC
	NBA POWER DUNKERS 5	KONAMI	5800日圓	SPT
	電車GO！名古屋鐵道編	TAITO	5800日圓(預定)	SLG

不少鐵道迷也期待的作品，今作除了是全新的路線外，亦可以在系列中首次體驗到駕駛「都電」(香港式的有軌路上電車)，不知路上的車輛會否真的與玩者的車平行行駛呢？

一拖再拖，拖到連姊妹作「心跳」也推出其續作也未見蹤影，希望今次這個日期已是肯定，以免為等她推出的玩者們再度白等一場啦！

	CHAOS BREAK～Episode from CHAOS HEAT～	TAITO	5800日圓	ACT
	NEUES	escot	價格未定	AVG
	THAT'S QT	KOEI	4800日圓	SLG
	幻想女神	翔泳社	6800日圓	AVG
	THE BISTRO~料理&WINE之職人們	SYSTEM COMPONENT ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	電話鈴聲來啊！VOLUME 2	PING KIDS	2800日圓	ETC
	SUPERLITE 1500 SERIES繪畫PUZZLE II	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SUPERLITE 1500 SERIES CROSSWORD	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SUPERLITE 1500 SERIES數獨 II	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	SUPERLITE 1500 SERIES NANKURO II	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	CARD CAPTER SAKURA CROW CARD MAGIC	ARIKA	4800日圓	PUZ
	CARD CAPTER SAKURA CROW CARD MAGIC 限定版	ARIKA	7980日圓	PUZ
	TONY HAWK'S PRO SKATER	SUCCESS	5800日圓	SPT
	小貓也在一起～哪裏也在一起追加DISC～	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	1800日圓	SLG
	Beatmania APPEND 5thMIX～Time to get down～	KONAMI	2800日圓	SLG
	PACHISLOT帝王4	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓(預定)	SLG
	CHASE THE EXPRESS	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	SNK BEST COLLECTION REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL DOMINATED MIND	SNK	2800日圓	FIG
	必殺PACHINCO STATION now3	SUNSOFT	2980日圓	SLG
下旬	■20世紀STRIKER列傳	DAZ	5800日圓	SPT
	FISH EYES II	PACK IN SOFT	5800日圓(暫定)	ETC
	SD飛龍之拳EPISODE 1奧義之書	CULTUREBRAIN	2800日圓	FIG
1月	Tactical Armer Custom GASARAKI	BANDAI	5800日圓	SLG
	森下卓八段監修 本格對戰將棋「聖」	CULTUREBRAIN	1980日圓	TAB
	BIOHAZARD GUN SURUIVOR	CAPCOM	5800日圓	STG

2月

3日	■COOL BOARDERS 4	WEB SYSTEM	5800日圓	SPT
	■GI JOCKEY 2000	KOEI	5800日圓	ACT
	SUPER BLACK BASS X2	STARFISH	5800日圓	SPT
	ADDIE的禮物	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓(預定)	PUZ
	HEIWA Parlor! PRO PACHINKO WESTERN SPECIAL	日本TELNET	5200日圓	SLG
	OPTION TUNING CAR BATTLE(廉價版)	JALECO	2800日圓	RAC
	消除方塊2	TAM SOFT	2000日圓	PUZ
10日	■VAGRANT STORY	SQUARE	6800日圓(予定)	SRPG
	■Pop'n Music 3APPEND DISC	KONAMI	2800日圓	SLG
17日	■Monkey Magic	SUNSOFT	4800日圓	ACT
	AGITO 3	BANPRESTO	價格未定	SLG
	VAP BEST THANKS 1800王宮之秘法 TENSION	VAP	1800日圓	不詳
	VAP BEST THANKS 1800古典圍棋殘局集 四神之卷	VAP	1800日圓	TAB
	UKIUKI釣魚天國～追尋魚神傳説～	TEICHIKU	5800日圓	SPT
	大叔時間～小姐來釣魚吧～	VISIT	2800日圓	SPT
	大叔時間～小姐來比試麻雀吧～	VISIT	2800日圓	TAB
	大叔時間～小姐來比試花札吧～	VISIT	2800日圓	TAB
	森田和郎之麻雀	悠紀ENTERPRISES	3800日圓	TAB
24日	★做職業棒球監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
	★READY RUMBLE BOXING	SNK	4800日圓	SLG
	★超級機械人大戰α(限定版)	BANPRESTO	9800日圓(予定)	SLG
	■眠繭	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	建設機械模擬器 充滿精神！取得牌照興建大廈吧！	FAB	5800日圓	SLG
	DANGAN～彈丸～(暫稱)	KSS	5800日圓(預定)	ACT
	華蘭虎龍學園~心跳篇~	J · WING	2800日圓(暫定)	AVG
	超級機械人大戰α	BANPRESTO	6980日圓	SLG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	LUNA WING～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800日圓	SRPG
	GUITAR FREAKS APPEND 2ndMIX(暫稱)	KONAMI	2800日圓	SLG
	Simple 1500 SERIES Vol.25 THE競馬	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	Simple 1500 SERIES Vol.26 THE TENNIS	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	Simple 1500 SERIES Vol.27 THE SNOWBOARD	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	GALE GUNNER	ASCII	5800日圓	不詳
	成為K-1王者！	XING	5800日圓	ACT
	本格派DE 1300日圓ACTION PUZZLE PRISM LAND	HECT	1300日圓	PUZ
	本格派DE 1300日圓TWO SMASH TENNIS	HECT	1300日圓	SPT
上旬	★WIP3OUT(WIP OUT 3)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	200EC7-LATTICE-	NUSITE	5800日圓	STG
中旬	■007 Tomorrow Never Dies	ELECTRONICS ARTS SQUARE	5800日圓	ACT
	OPTION TUNING CAR BATTLE SPEC R	MTO	5800日圓(預定)	RAC
下旬	★麻雀鳥頭紀行	MEDIA RING	5800日圓	ETC
	■THRASHER SK8	WEB SYSTEM	4800日圓	SPT
	■NBA LIVE 2000	ELECTRONICS ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
	GUNDRESS	STARFISH	7800日圓	ETC
	PARA! PRO. JUNIOR VOL.5	日本TELNET	2900日圓	ETC
2月	★WILD ROID 9	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	待查
	★Virtua PACHISLOT 4 北電子OLYMPIC	MAP JAPAN	6800日圓	ETC
	■機動戰士GUNDAM 基力之野望～自護之系譜～	BANDAI	6800日圓(予定)	SLG
	■PACHISLOT帝王5	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	JET GO！	TAITO	5800日圓	SLG
	波洛古羅斯物語2	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	6800日圓(預定)	RPG
	格鬥Game野郎～FIGHTING GAME CREATOR～	INCREMENT P	5800日圓	FIG
	BRAVE SAGA 2	TAKARA	7800日圓	SRPG
	Knights of GENESIS～眾神的黃昏～	escot	5980日圓	SRPG
	CRAZY CLIMBER 2000	日本物產	3980日圓	ACT
	VIGIRANTE 8～SECOND BATTLE～	SYSCON ENTERTAINMENT	5800日圓	FIG
	戰略師團～虎！虎！虎！陸戰篇～	DAZ	5800日圓	SLG
	HOUR GRANDIATION～麻雀、花札～	KID	4800日圓	TAB

3月

4日	PERFECT FISHING磯釣	SETA	5800日圓	SPT
	PERFECT FISHING 釣BASS	SETA	5800日圓	SPT
9日	DRIVER	SPIKE	5800日圓	RAC
16日	■想見你…your smiles in my heart	KONAMI	6800日圓	SLG
	PANDORA MAX SERIES Vol.3 Rabbish Brayman	PANDONA	1980日圓	AVG
23日	用磁石來飛行？PICS的大冒險	AFFECT	4800日圓	不詳
	THE心理GAME6	VISIT	1500日圓	ETC
30日	★EVE ZERO限定版	NETBRIDGE	9800日圓	AVG
	■EVE ZERO	NETBRIDGE	6800日圓	AVG
	■考車牌吧	TWILIGHT EXPRESS	5800日圓	SLG
	■PANDORA MAX SERIES Vol.2 呼喚死者的館	PANDONA	1980日圓	AVG
下旬	★Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓(予定)	SLG
	★BRIDGANDINE-GRAND EDITION-	E3 STAFF	6800日圓	待查
3月	★在遙遠的時空中	KOEI	6800日圓	待查
	★RAYCRISES	TAITO	5800日圓	STG
	★FIFA 2000 Europra League Soccer	ELECTRONICS ARTS SQUARE	5800日圓(予定)	SPT
	■RPG創作室4	ASCII	6800日圓	SLG
	■HEXAMOON GUARDIANS	INCREMENT P	6800日圓(預定)	AVG
	■你的STEADY	CD BROS	價格未定	AVG
	■夏色劍術小町	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	聖戰士登霸	BANDAI	6800日圓(暫定)	SRPG
	決定！HERO學園！！	CSC MEDIA	5800日圓	SLG
	WHATEVER ISLAND	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	華蘭虎龍學園~心動篇~	J · WING	2800日圓(暫定)	AVG
	infinity	KID	價格未定	AVG
	想凝望你WITH TOY BOX(暫稱)	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	THEME PARK WORLD	ELECTRONICS ARTS SQUARE	5800日圓	SLG
	BASS LANDING 2	ASCII	6800日圓	SPT
	BASS LANDING 2(連釣魚手掣)	ASCII	價格未定	SPT
	P.J's GROOVE	SYSCON ENTERTAINMENT	4800日圓(預定)	不詳
4月	■DEVIL MAN	BANDAI	5800日圓(暫定)	ACT
	PANDORA MAX SERIES Vol.4 Catch!感覺SENSATION	PANDONA	1980日圓	AVG
	華蘭虎龍學園~純愛篇~	J · WING	2800日圓(暫定)	AVG
5月	PANDORA MAX SERIES Vol.5 被解僱的朝早	PANDONA	1980日圓	AVG
6月	PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇之蛹	PANDONA	1980日圓	AVG
今冬	VIRTUAL飛龍之拳DASH	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	SUPER CHINESE FIGHTER DX	CULTUREBRAIN	1980日圓	ACT
	DRAGON QUEST VII 伊甸之戰士們	ENIX	7800日圓	RPG

2000年發售

春	★SPRYO 2(暫名)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	★音樂創作室3	ASCII	價格未定	SLG
	★幻影月夜-月夜野綺譚-(暫名)	Nack Third	5800日圓	AVG
	★再見吧！宇宙戰艦大和號 愛的戰士們	BANDAI	7800日圓(予定)	待查
	■STREET GOLFER	SUNSOFT	5800日圓	SPT
	■我要作曲	VING KIDS	2480日圓	SLG
	閉鎖病院	VISIT	價格未定	AVG
	KILLER BASS	魔法	5800日圓	SPT
	Simple 1500 SERIES Vol.21 THE野球	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	爆流	FUJIMIK	5800日圓	SPT
	大江戶風水因果律 花火2	魔法	5800日圓	SLG
	PAKA PAKA Passion 2	PRODUCE	價格未定	不詳
	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓(暫定)	SRPG
	BLACKJACK VS松田純	PONY CANYON	價格未定	TAB
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ
	賭博默示錄KAIJI(暫稱)	講談社	5800日圓	AVG
	逮捕令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	青之6號Antarctica	BANDAI VISUAL	6800日圓(暫定)	AVG
	蜃氣樓(暫稱)	VISIT	價格未定	AVG
	星界之紋章	BANDAI VISUAL	價格未定	RPG
	戰國夢幻	BANPRESTO	價格未定	SLG
2000年夏	HAPPY SALVAGE	MEDIA WORKS	5800日圓	AVG
	Lowrider Hop&Dance	TYO	價格未定	ACT
	FRIENDS～青春之光輝～	NEC ITERCHANNEL	6800日圓	AVG
2000年	★假麻雀	IDEA FACTORY	價格未定	ETC
	■STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	■STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	CLICK漫畫 銀河英雄傳説3~亞姆尼茲亞會戰~	德間書店INETERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫 銀河英雄傳説4~恩艦隊出動~	德間書店INETERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫瑪莉工作室	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫 新DRAGON HALF	德間書店INETERMEDIA COMPANY	2000日圓	ETC
	Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	WIZARDARY～DIMGUIL～	ASCII	6800日圓	RPG
	SUCCESS STORY	ALTRON	價格未定	SLG
	FAVORITE DEAR the everlasting voices(暫名)	NEC Interchannel	價格未定	ETC
	TALES OF ETERNIA	NAMCO	價格未定	RPG
	KAMURAI神來	NAMCO	價格未定	RPG
	EMBLEM SAGA	ASCII	價格未定	RPG
	機動新撰組	ASCII	價格未定	不詳

發售日未定

	■NHL BLADE OF STEEL 2000	KONAMI	5800日圓	SPT
	PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	STRIDER飛龍1&2	CAPCOM	價格未定	ACT
	Dinobreeder another progress	J · WING	5800日圓	SLG
	爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
	汽車GO!	TAITO	5800日圓	SLG
	Angelique Trowa	KOEI	價格未定	SLG
	GUNGHO BRIGADE	TOMY	價格未定	SLG
	RUNGU RUNGU～DOROTHY之大冒險～	TYO	價格未定	AVG
	ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	RPG
	ATLANTIS～THE LOST TALES～	HUMAN	4800日圓	AVG
	雷電DX(暫稱)	SEIBU開發	1500日圓	STG
	TORIFERUZU魔法學園 初等部	ASCII	價格未定	AVG
	BONOBODO	AMUSE	4800日圓	TAB
	TETRIS THE GRAND MASTERS(暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
	ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	不詳

	BASHING BEAT 2	E3 STAFF	價格未定	SPT
	傳説幪面人之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SPT
	FLY(暫稱)	MDB	價格未定	AVG
	CAPCOM AVG NEXT STYLE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	ROCKMAN DASH 2 EPISODE 1～ROLL危機一髮～	CAPCOM	價格未定	RPG
	SHERAZADO傳説 黃金之帝國(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
	ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
	DOOPERS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	RAC
	FENSER	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
	GRUDA	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
	PROJECT CHAOS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	STG
	HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800日圓	AVG
	WONDERLAND SHOCK 1950 AMERICAN DREAM	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
	RAGNA CUBE LEGEND	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	價格未定	RPG

PlayStation 2

2000年3月

3月4日	★EX桌球	TAKARA	價格未定	TAB
	■撞球BILLIARDS MASTER 2	ASK	價格未定	TAB
	DRUMMANIA(暫稱)	KONAMI	價格未定	ACT
	實況WORLD SOCCER 2000(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	GOLF PARADISE	D&E SOFT	價格未定	SPT
	SKY SURFER	IDEA FACTORY	價格未定	SPT
	AMERICAN ARCADE	ASTROLL	價格未定	TAB
	RIDGE RACER V	NAMCO	價格未定	RAC
	鐵拳 TAG TOURNAMENT(暫稱)	NAMCO	價格未定	FIG
	A6 去吧！A列車6	ARTDINK	價格未定	SLG
	STREET麻雀TRANCE麻神2	SUNSOFT	價格未定	TAB
	決戰	KOEI	價格未定	SLG
	ETERNAL RING	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG

2000年發售

2000年7月	MAGICAL SPORT甲子園2000(暫稱)	魔法	價格未定	SPT
2000年8月	MAGICAL SPORT GoGoGolf	魔法	價格未定	SPT
2000年10月	MAGICAL SPORT KILLER BASS 2	魔法	價格未定	SPT
春	★0 STORY(LOVE STORY)	ENIX	價格未定	待查
	★永世名人IV	KONAMI	價格未定	TAB
	■GRADIUS 3&4復活之神話	KONAMI	價格未定	STG
	■齊來玩麻雀2	KONAMI	價格未定	TAB
	EVERGRACE	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
	X-FIRE	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	ACT
	WILD WILD RACING	IMAGINEER	價格未定	RAC
	實況野球7(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	FANTAVISION(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	我與魔王(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	I.Q REMIX(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	PUZ
	GRAN TURISMO 2000(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
	Primal Image	ATLUS	價格未定	ETC
夏	機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	ARMORED CORE2	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
	鬼武者(暫稱)	CAPCOM	價格未定	未定
	Road Star Troffy 2000	TAITAS JAPAN	價格未定	
	UNiSON(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	東大將棋 四間飛車道場(暫稱)	每日Communication	價格未定	TAB
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	SPLASH DIVE(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
秋	TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	價格未定	RAC
冬	DARK CLOUD(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	波洛古羅斯物語3(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG

發售日未定

	HYPER TOUR	3D	價格未定	不詳
	EX3 THE STREET FIGHTER(暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
	1 ON 1GOVEMMENT	JORDAN	價格未定	SPT
	SD飛龍之拳「Z LOV」	CULTUREBRAIN	價格未定	FIG
	新COOL BOARDERS(暫稱)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT
	玉繭物語2	元氣	價格未定	RPG
	上海V(暫稱)	SUNSOT	價格未定	PUZ
	CHORO Q HG(暫稱)	TAKARA	價格未定	SLG
	500GP(暫稱)	NAMCO	價格未定	RAC
	森田將棋(暫稱)	悠紀ENTERPRISE	價格未定	TAB
	成為Pilot!2(暫稱)	Pack in Soft	價格未定	SLG
	花與太陽和雨	ASCII	價格未定	AVG
	PANIC SURFIN	ASCII	價格未定	SPT
	SIDE WINDER MAX(暫稱)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	Pro麻雀 極 NEXT(暫稱)	ATHENA	價格未定	TAB
	3D Real Drive(暫稱)	Viral One	價格未定	RAC
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
	山卡的BATTLE(暫稱)	EXSEKO	價格未定	RAC
	EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
	STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
	SONET(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
	BUST A MOVE 3(暫稱)	ENIX	價格未定	ACT
	BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	SLG
	Fighting QTs(暫稱)	ENIX	價格未定	FIG
	BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
	Fly High(暫稱)	GUST	價格未定	RAC
	真・三國無雙(暫稱)	KOEI	價格未定	FIG
	SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
	麻雀大會3(暫稱)	KOEI	價格未定	TAB
	The Bouncer	SQUARE	價格未定	ACT
	WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC

	井手洋介的麻雀家族2(暫稱)	SETA	價格未定	TAB
	Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
	L'Arc~en~Ciel(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	立體忍者活劇 天誅2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	電車GO!系列最新作(暫稱)	TAITO	價格未定	未定
	LAKE MASTER EX(暫稱)	DAZ	價格未定	SPT
	Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	GRIPER刃牙(暫稱)	TOMY	價格未定	ACT
	徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
	BLOODY ROAR 3(暫稱)	HUDSON	價格未定	FIG
	BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
	機動戰士GUNDAM(暫稱)	CAPCOM	價格未定	STG
	F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
	WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	FX PILOT(暫稱)	LOCUS	價格未定	STG
	SOUL SURFIN(暫稱)	童	價格未定	ACT
	REISELIED(暫稱)	KONAMI	價格未定	RPG

Dreamcast

1月

6日	突擊！去吧去吧！TOY RANGER	SEGA	4800日圓	STG
	花組對戰COLUMNS 2	SEGA	5800日圓	PUZ

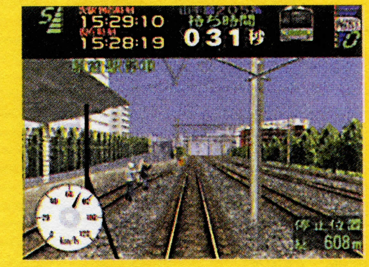


玩法簡單而樂趣無窮的智力遊戲《COLUMS》系列，只從在SEGA SATURN上加上《櫻大戰》的人物而成的《花組對戰COLUMS》後，大受好評，於是在Dreamcast上推出其續作，除了遊戲中多了不少新加的機能外，亦可説是《櫻大戰》在Dreamcast的打頭炮作品。



以專注玩花式飛行，以及其極具真實的操作方法而聞名的模式飛行遊戲《AERO DANCING》推出其APPEND DISC，內容除了收錄新的機體以及一些玩家用來參賽的飛行表演外，更會收錄一些新的場地，最有趣的就是將機體縮放成1：60後在一個房間中到處飛。

13日	超鋼戰紀KIKAIOH	CAPCOM	5800日圓	FIG
	READY 2 RUMBLE BOXING～揍他吧！搞笑MEGATON PUNCH！！～	SEGA	5800日圓	SPT
20日	■七間秘館 戰慄之微笑	KOEI	6800日圓	AVG
	RAINBOW COTTON	SUCCESS	5800日圓	ETC
	上海Dynasty	SUCCESS	4800日圓	TAB
	AERO DANCING轟隊長的秘密DISC	CRI	2980日圓	SLG
	電車GO！2高速編3000番台	TAITO	5800日圓	SLG



在多個機種出場後，終於連Dreamcast也推出，這版本基本以街機版「3000番台」為藍本，不過在於Dreamcast本身機能的關係，其移植度會比街機版更高、更元美，更可能比電腦版的效果更好，相信會是整個系列中做得最好的一隻吧！

	NFL2K	SEGA	5800日圓	SPT
27日	CRAZY TAXI	SEGA	5800日圓	RAC
	ROOMMANIA#203	SEGA	5800日圓	SLG
	UNDERCOVER AD2025 Kei	PULSE INTERACTIVE	價格未定	AVG
	SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
	古拉雲之鳥籠KAPITEL 3「陷阱」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
下旬	■ARMADA	METRO 3D	價格未定	不詳

2月

3日	BIOHAZARD CODE：Veronica	CAPCOM	6800日圓	AVG
10日	Pop'n Music 3 APPEND DISC	KONAMI	2800日圓	SLG
17日	Dance Dance Revolution 2ndMIX Dreamcast Edition(暫稱)	KONAMI	5800日圓	SLG
	Sega GT Homologation Special	SEGA	5800日圓	RAC
24日	大神一郎奮鬥記～櫻大戰歌謠SHOW《紅蜥蜴》	SEGA	5800日圓	AVG
	Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
	AERO DANCING F	CRI	5800日圓	ETC
	RING	角川書店	6800日圓	AVG
	通訊對戰LOGIC BATTLE大雪戰	FORTY FIVE	3800日圓	TAB
	GOLEM中走失的孩子	CHRAMELPOT	3800日圓	PUZ
2月	CARRIER	JALECO	6800日圓(暫定)	AVG
	TREASURE STRIKE	KID	5800日圓	ACT
	WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY？	5800日圓	SLG
	SUPER MAGNETIC NYUNYU	元氣	5800日圓	不詳

3月

16日	PUZZLE BUBBLE 4	CYBER FRONT	3800日圓(預定)	PUZ

30日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 4「邂逅」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
3月	★ALEX-Virus Composer-	MEDIA FACTORY	價格未定	待查
	職業麻雀 極D	ATHENA	價格未定	TAB
	RAYMAN THE FANTASTIC HERO	Ubi SOFT	價格未定	ACT
	WORLD NEVERLAND PLUS ～PURUTO共和國物話	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	The King Of Fighters 99(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
4月中旬	平成麻雀莊	MICRONET	5800日圓	SLG
4月	TOP OF THE FORMULA	FUJICOM	價格未定	RAC
5月25日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 5「贖罪」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
6月	Anna's Quest(暫稱)	METRO 3D	價格未定	不詳
7月27日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 6「戰慄」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
今冬	聖靈機RAIBLADE	Winkysoft	價格未定	SRPG
	Super Runabout(暫名)	Climax	價格未定	RAC
	職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	SD飛龍之拳伝説EX	CULTUREBRAIN	4800日圓	FIG
春	★MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes	CAPCOM	價格未定	FIG
	RUNE CASTER	NOSIA	5800日圓	SLG
	MERCURIUS PRETTY end of the century	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	熱鬥(NET) GOLF	SEGA	5800日圓	SPT
	L.O.L.~LACK OF LOVE	ASCII	價格未定	RPG
	M-SR(暫稱)	SEGA	價格未定	RAC
	特攝冒險活劇SUPER HERO烈傳	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	機天烈少年(BOY)'S(暫稱)	SEGA	價格未定	ACT
	Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
	Jet Set Radio	SEGA	價格未定	ETC
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	櫻大戰	SEGA	價格未定	AVG
	櫻大戰2～求你別死去～	SEGA	價格未定	AVG
	櫻大戰3～巴里正在燃燒嗎～	SEGA	價格未定	AVG
	NIBERUG之戒指	SUCCESS	價格未定	AVG
夏	★育成打比賽的馬匹吧！	SEGA	價格未定	SLG
	大相撲(暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	DARK EYES(暫稱)	NECSTIC	價格未定	RPG
2000年	■土偶戰紀~霸王~	VICTOR REALTIME	5800日圓	SLG
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AAVG
	ECCO THE DOLPHIN(暫稱)	SEGA	價格未定	AVG
	超時空要塞MACROSS(暫稱)	翔泳社	價格未定	ACT
	THE TYPING OF THE DEAD～Keyboard Masters～	SEGA	價格未定	ETC
	夢幻之星 Online	SEGA	價格未定	RPG

發售日未定

■METAL MAX Overdrive	ASCII	價格未定	RPG
ALU · GU · LATE(暫稱)	拓洋興業	價格未定	SRPG
ETERNAL ARCADIA(暫名)	SEGA	價格未定	RPG
超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
新格鬥術 飛龍之拳列伝	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
SNK VS. CAPCOM(暫稱)	CAPCOM	價格未定	FIG
TRIP TRACK(暫稱)	CHRAMELPOT	價格未定	AVG
GRANDIA II	GAME ARTS	價格未定	RPG
鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
Warrz(暫稱)	SHOW WAY SYSTEM	價格未定	RPG
SHENMU 第二彈(暫稱)	SEGA	價格未定	RPG
CRACK 2(暫稱)	ZIKU	價格未定	SLG
春風戰隊V FORCE 2～翼之他方～(暫稱)	VING	價格未定	SRPG
DYNIMITE ROBO 2000(暫稱)	童	價格未定	ACT
紫炎龍2(暫稱)	童	價格未定	STG
Super 301 S Q(暫稱)	日本物產	價格未定	SLG
U S TRACK CHAMP	日本物產	價格未定	RAC
DIGITAL競馬新聞MY TRACKMAN 2	SHOEI SYSTEM	6800日圓(暫定)	SLG
RENT-A-HERO No.1	SEGA	價格未定	ARPG
Animaster	AKI	價格未定	SLG
人生Game(暫稱)	TAKARA	價格未定	TAB
ADVANCED大戰略DC	SEGA	價格未定	SLG
GUNBRID 2	CAPCOM	價格未定	SHT
實況POWERFUL職業棒球2000(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT

發售檢討中

NBA 2000(暫稱)	SEGA	價格未定	SPT

NINTENDO 64

1月

28日	BIOHAZARD 2	CAPCOM	7800日圓	AVG
	VIRTUAL摔角2～王道繼承～	ASUMIC ACE ENTERTAINMENT	6980日圓	SPT

2月

上旬	TOP GEAR RALLY 2	KEMCO	6980日圓	RAC

3月

23日	■實況POWERFUL職業棒球2000(暫名)	KONAMI	7800日圓	SPT
3月	TOP GEAR HYPER BIKE	KEMCO	6980日圓	RAC
	薩爾達傳說外傳(暫稱)	任天堂	6800日圓	ARPG
	星之卡比64(暫稱)	任天堂	6800日圓	ACT
	GUN TRICT(暫稱)	EPOCH社	6800日圓	不詳

4月以後

4月7日	忍者亂太郎GAME GALLERY	CULTURE BRAIN	6480日圓	PUZ
4月	糸井重里之釣BASS NO.1決定版！	任天堂	價格未定	SPT
5月	MOTHER 3豬王之最期	任天堂	6800日圓	RPG
春	大刀(DAIKATANA)	KEMCO	6980日圓	ACT
	VIEW POINT 2064	SAMMY	7800日圓	STG
2000年	EXCITE BIKE 64(暫稱)	任天堂	5800日圓	RAC
	SUPER MARIO RPG 2(暫稱)	任天堂	6800日圓	RPG
	PERFECT DARK(暫稱)	任天堂	6800日圓	ACT

發售日未定

64 WARS	HUDSON	價格未定	SLG
FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
SURIC驅 RAJIC驅	任天堂	5800日圓	RAC
On & Off Racing	imaginer	價格未定	RAC
LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
ULTRA BASE BALL 64實名版(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
走吧！我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	SLG
SUPERMAN	TAITO	價格未定	ACT
Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
REVOLT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	RAC
MINI RACERS(暫稱)	任天堂	價格未定	RAC
麻雀	發售商未定	價格未定	TAB
不思議迷宮系列第5彈！！64 浪人之思寧	CHUNSOFT	價格未定	ARPG
CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
FIRE EMBLEM64(暫稱)	任天堂	價格未定	SRPG

NINTENDO 64 DD

2000年2月以後

	F-ZERO X EXPANSION KIT	任天堂	價格未定	RAC
	SIMCITY 64	任天堂	價格未定	SLG
	MARIO ARTIST TALENT STUDIO	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST POLYGON STUDIO	任天堂	價格未定	ETC
2000年	現代大戰略Ultimate War	經銷商未定	價格未定	SLG
	日本PRO GOLF TOUR 64	經銷商未定	價格未定	SPT

發售日未定

★巨人多事解放陣線 小矮人小矮人大集合(暫名)	LAND NET DD	價格未定	待查
井手洋介之麻雀塾	經銷商未定	價格未定	TAB
薩爾達傳說64DD(暫稱)	任天堂	價格未定	ARPG
CABBAGE(暫稱)	任天堂	價格未定	SLG
華爾街(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
SOUND MAKER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
DT DD(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
DD SEQUENCER(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC
設計衛門(暫稱)	經銷商未定	價格未定	ETC

NEO-GEO

發售日未定

餓狼MARK OF THE WOLVES	SNK	價格未定	FIG
餓狼MARK OF THE WOLVES(NEOGEO CD)	SNK	價格未定	FIG

NEO-GEO POCKET

1月

20日	■SNK GALS FIGHTERS	SNK	價格未定	FIG
	■目標!漢字王	SNK	3980日圓	ETC
	■機甲世紀UNITRON	SNK	3800日圓	SRPG
27日	■POCKET REVERSI	SUCCESS	2980日圓	TAB

2月

10日	■PACHINSLOT ARUZE王國POCKET AZTECA	ARUZE	價格未定	SLG
	■神機世界EVOULUTION～無盡的地下城～(暫稱)	SNK	3800日圓	RPG
2月	仙魔大戰2000 POCKET FESTIVAL	SEGATOYS	價格未定	ACT
3月	■DYNAMAITE SLUGGER	SNK	價格未定	ACT
	PACHINCO實機SIMULATION VOL.2(暫名)	JAPAN WHISTING	價格未定	TAB
	PACHISLOT ARUZE王國POCKET WORD OF LIGHTS	ARUZE	價格未定	SLG
	傳説之OGRE BATTLE外傳(暫稱)	SNK	價格未定	RPG
	METAL SLUG 2nd Misson	SNK	價格未定	ACT
	WORLD LEAGUE BASEBALL2000(暫稱)	SNK	價格未定	SPT
今冬	COOL BROADERS POCKET(對應Dreamcast)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT

發售日未定

幕末浪漫 特別篇 月華之劍士～月中芳華、緩散月下～	SNK	價格未定	FIG
MAGICIAN LORD(暫稱)	SNK	價格未定	ACT
NEO · BACCARA(對應無線)	SNK	價格未定	TAB
TOURNAMENT PROWRSTLING(暫稱)	SNK	價格未定	SPT
KING OF FIGHTERS R-3(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
KOF ADVENTURE(暫稱、對應Dreamcast)	SNK	價格未定	AVG
POPEYE & PETTY CARTOON LAND(暫稱)	JAPAN VISTEC	價格未定	AVG
DIGITAL PRIMATE(暫稱)	SNK	價格未定	RPG
NBA HANGTIME(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
NFL BLITZ(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
ROCKMAN POCKET(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
卒業寫真(暫稱)	ADK	價格未定	SLG
WORLD HEROES POCKET	ADK	價格未定	FIG
對戰BILLIARD BREAK SHOT	ADK	價格未定	SPT
怒the RETURNS(暫稱)	SNK	價格未定	ACT
繪畫PUZZLE(暫稱)	SUCCESS	價格未定	PUZ
COTTON(暫稱)	SUCCESS	價格未定	SHT

SUPER FAMICOM

2000年1月	FIRE EMBLEM 776	任天堂	5200日圓	SRPG

發售日未定

	我的女神(暫稱)	KSS	10800日圓	AVG

SEGA SATURN

2000年3月	ROOMMATE井上涼子-COMPLETE BOX-	DATAM PLOYSTAR	15000日圓	SLG



著名實時式戀愛模擬遊戲《ROOMMATE井上涼子》在戀愛模擬遊戲範籌中可説十分受歡迎的遊戲，可惜有些玩者因時間關係而沒辦法儲齊整個系列，有見及此廠方決定推出一個總集版，這個COMPLETE BOX中包括1、2、3和交談室4個作品，4個遊戲只需這般價錢是否十分吸引呢？

今冬	FINAL FIGHT REVENGE	CAPCOM	5800日圓	FIG
	FINAL FIGHT REVENGE(連4MB RAM CARD版)	CAPCOM	7800日圓	FIG

發售日未定

	WORDS WORTH	elf	價格未定	RPG
	REQUIEM(暫稱)	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
	REAL SOUND 2～霧之音樂盒～	WARP	5800日圓	ETC

GAMEBOY

1月

1日	DAFEE DUCK滑滑滾滾大富豪(暫稱)	SUNSOFT	3980日圓	ACT
8日	瑪莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～	imaginer	4500日圓	RPG
	艾莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～	imaginer	4500日圓	RPG
	瑪莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～限定版	imaginer	7980日圓	RPG
	艾莉工作室～CZAR FULGUR之妖精鍊金術士～限定版	imaginer	7980日圓	RPG
15日	JACK的大冒險～大魔王之逆襲～	imagineer	3980日圓	RPG
21日	好朋友寵物SERIES 1可愛的蒼鼠	M・T・O	3980日圓	SLG
27日	HYPER OLYMPIC WINTER 2000	KONAMI	4500日圓	SPT
28日	DONKEY KONG DINKY&DICKY(暫稱)	任天堂	3800日圓	ACT

1月

	SUPER MARIO BROS DX(NINTENDO POWER專用)	任天堂	價格未定	ACT

2月

4日	B BIDAMAN爆外傳V FINAL MEGA TUNE	MEDIA FACTORY	3980日圓	不詳
10日	F1 WORLD GRAND PRIX for GAMEBOYCOLOR II	KONAMI	4300日圓	RAC
25日	■META FIGHT EX	SUNSOFT	3980日圓	ACT
	本格花札GB	ASTRON	價格未定	TAB
	METAROT CARD ROBOTOL(獨角甲蟲版)	imagineer	3980日圓	SLG
	METAROT CARD ROBOTOL(雙角甲蟲版)	imagineer	3980日圓	SLG
中旬	■FUNK THE 9 BALL	TAM	3980日圓	TAB
2000年2月	SPEEDY GONZARES ASTEKA ADVENTURE	SUNSOFT	3980日圓	ACT
	語樂王TANGO！	J WING	3980日圓(暫定)	ETC
	突擊！PAPPARA隊	J WING	4500日圓(暫定)	STG
	VS LEMMINGS	J WING	4500日圓(暫定)	PUZ
	POCKET職業摔角PERFECT STRIKER	J WING	3980日圓(暫定)	SPT
	薩爾達傳説 不可思議樹之果實 ～力之章～	任天堂	3800日圓	ARPG
	GO!GO!HITCHHIKE 2	J WING	4500日圓(暫定)	RAC
	METAMODE	KOEI	3980日圓(暫定)	RPG

3月

3日	BILLIARD CLUB	ASTRON	價格未定	SPT
10日	★對戰詰將棋356選	ATENA	2980日圓	TAB
17日	★TRICK BOARDER GP	ATENA	3800日圓	RAC
23日	■CYBORG GUKURO	KONAMI	4500日圓	不詳
	■POWAPURO君POCKET 2	KONAMI	4500日圓	SLG
	■RAYMAN MR. DARK之陷阱	UBI SOFT	價格未定	ACT
30日	學園BATTLE FREATURES-想要的話便去釣啦！-(暫名)	KONAMI	4500日圓	待查
	WORLD SOCCER 2000(暫名)	KONAMI	4500日圓	SPT
3月	★蒼鼠樂園2	ATLUS	價格未定	SLG
	★將口的頭驢變成○ 常識之書	imagineer	3800日圓	ETC
	★將口的頭驢變成○ 常識之書Special Edition	imagineer	4800日圓	ETC
	★將口的頭驢變成○ 難問之書	imagineer	3800日圓	ETC
	★將口的頭驢變成○ 難問之書Special Edition	imagineer	4800日圓	ETC
	★跪下的狗狗	PACK IN SOFT	3800日圓	待查
	■RPG創作室GB	ASCII	4800日圓	ETC
	POCKET COOKING	J WING	4800日圓(暫定)	SLG
	DUNGEON SAVIOR	J WING	4800日圓	RPG
	DINO BREEDER 4	J WING	4800日圓	SLG
	THE BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG
	多拉A夢MEMORIES(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	ETC
	POCKET職業棒球(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	SPT
	MARCROSS 7(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	不詳

4月以後

4月	★CHALLENGE CARD GB BIG REMAN 2000(暫名)	imagineer	3980日圓	待查
	★POCKET MONSTER X(暫名)	任天堂	價格未定	AVG

今冬

	白江七段之圍棋入門	CULTURE BRIAN	3200日圓	TAB
	DERBY STALLION牧場(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	SUPER SHOT	CULTURE BRAIN	3900日圓	SPT
春	■METAL GEAR Ghost Babel(暫稱)	KONAMI	4500日圓	ACT
	KLUSTAR	SPIKE	3980日圓	PUZ
	櫻大戰GB(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	AVG
	真・女神轉生DEVIL CHILDREN「赤之書」	ATLUS	價格未定	RPG
	真・女神轉生DEVIL CHILDREN「黑之書」	ATLUS	價格未定	RPG
	TRADE&BATTLE CARD HERO	任天堂	價格未定	TAB
2000年	MELODY KID(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	ACT
	MOOMIN之冒險	SUNSOFT	價格未定	ACT

發售日未定

	JERAZAD外傳	CULTURE BRAIN	3900日圓	RPG
	CATWOMEN	KEMCO	3980日圓	ACT
	飛龍之拳COLLECTION GB	CULTURE BRAIN	3900日圓	ACT
	對局將棋極GB	ATHENA	價格未定	TAB
	SD飛龍之拳傳説GB REAL VERSION	CULTURE BRAIN	3900日圓	FIG
	DONKEYKONG LAND 2	任天堂	價格未定	ACT
	POCKEMON PICROSS	任天堂	價格未定	PUZ
	走吧！我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	3900日圓	SLG
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC
	SUPER MARIO BROS DELUX	任天堂	價格未定	ACT
	薩爾達傳説 不可思議樹之果實～智慧之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	薩爾達傳説 不可思議樹之果實～勇氣之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	不思議之迷宮系列第6彈！風來的試練GB2(暫稱)	CHUN SOFT	價格未定	ARPG

Wonder Swan

1月

6日	在哪裡都有倉鼠	BEC	2980日圓	SLG
	爆走貨車傳説 for Wonder Swan	HUMAN	3980日圓	RAC
	柯仔的畫Logic	SUNSOFT	3800日圓	PUZ
13日	五子棋&蘋果棋登龍門	SAMMY	3800日圓	TAB
下旬	DIGIMON ADVENTURE～KASOD TAMER	BANDAI	2800日圓	SLG

2月

10日	超兄貴 ～男之魂札～(暫稱)	BANDAI	3980日圓	STG
17日	對戰圍棋 平成棋院	SUCCESS	4680日圓	TAB
24日	■FISH FREAKS Bassrise for Wonder Swan	BEC	3800日圓	SPT
	誕生for Wonder Swan	BANDAI VISUAL	4200日圓	SLG
	來玩花扎吧	SUCCESS	3800日圓(預定)	TAB
	326 for Wonder Swan	MEGA HOUSE	4200日圓	PUZ
2月下旬	仙界傳～TV ANIMATION仙界傳封神演義～	BANDAI	3800日圓	不詳

3月

4日	■螺旋～電視怪奇篇～	OMEGA MICOT	3800日圓	ETC
9日	■LANGRISSER MILLENIUM WS～The Last Century～	BANDAI	3980日圓	SRPG
	MARCROSS～TRUE LOVE SONG～	RAYUP	3980日圓	AVG
16日	WONDER TENNIS(暫稱)	BEC	3800日圓	SPT
23日	來！聽聽！	MEDIA ENTERTAINMENT	3980日圓	不詳
30日	燃燒吧！職業棒球ROOKIES	JALECO	4200日圓	SPT
	超級機械人大戰COMPACT 2第1部：地上激動篇	BANPRESTO	4500日圓	SLG
3月	■東京魔人學園 符咒封錄	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
	FIRE PRO WRESTRING	HUMAN	3980日圓	SPT
	TRUMP COLLECTION 2	BOTTOM UP	價格未定	TAB
	TETRIS for WonderSwan(暫稱)	BBS	價格未定	TAB

4月以後

4月6日	三國史II(暫名)	KOEI	4200日圓	SLG
5月下旬	■黑瞳之諾亞for WonderSwan(暫稱)	GUST	3800日圓	RPG
	■FLASH～約會之鐵人～	光文社	4200日圓	AVG

2000年發售

春	POCKET FIGHTER	BANDAI	3800日圓	FIG
	MUSAPI之MIRACLE DEATH魔宮	ECOLE SOFTWARE	價格未定	ACT
夏	超級機械人大戰COMPACT 2第2部：宇宙激震篇	BANPRESTO	價格未定	SLG
冬	超級機械人大戰COMPACT 2第3部：銀河決戰篇	BANPRESTO	價格未定	SLG
2000年	CINDY'S CARAT(暫稱)	HEKISA	3800日圓	PUZ
	侍女和象棋(暫稱)	HEKISA	3800日圓	TAB
	聖劍傳説2	SQUARE	價格未定	ARPG
	陸行鳥之不思議迷宮2	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY	SQUARE	價格未定	RPG
	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG

發售日未定

	WING STORY～POMIT之羽～	HAL COPORATION	價格未定	SLG
	麻雀王(暫稱)	童	價格未定	TAB
	DINO BREEDER EPISODE 1(暫稱)	J・WING	4200日圓	不詳

又過一年

為了証明

「互動遊戲誌 Y2K READY」

這句口號，今集我們有以下內容：

《拳皇Z》作者司徒劍僑先生訪問

《VOOT》高手教你必修絕技

《SONIC THE HEDGEHOG POCKET ADVENTURE》從未公開片段

新款DC手掣介紹

……等等，等你過新年都唔會悶。

2000年？只會更勁！！！

互動遊戲誌由MULTIMARKETS Int'l Ltd.製作

逢隔周五於互動電視上影

如有意見，可電郵到 gamemag@netvigator.com



遊戲誌千禧年鑑最新情報 !!

millenniumproject

the last video games digest of this millennium

遊 戲 誌 千 禧 年 鑑

專題特集：遊戲機的過去、現在、未來同你逐個睇
(由雅達利至Dolphin)

次世代遊戲最高銷量你又知多少？
世界至高銷量之次世代遊戲話你知

收錄98年中旬至99年底之所有次世代遊戲；數量多達1200多隻
資料秘技應有盡有

史上最厚的「遊戲誌年鑑」——全書厚達280多頁

鐵定12月13日推出 售價68元正

GAMEPLAYERS 遊戲誌

www.gameplayers.com.hk